


SUPER NINTENDO

GAMBLER 2/96

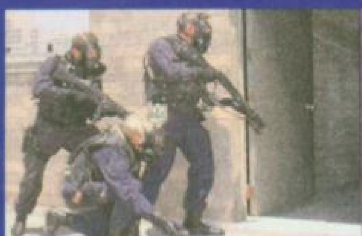
GAMBLER

MIESIĘCZNIK ELEKTRONICZNYCH SZULERÓW

ISSN 1230-8676 Indeks 324418
luty
2
ROK 96
Cena 3 zł (30 000 zł)

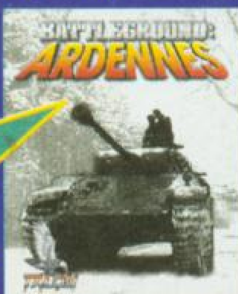
Gramy!

Police Quest SWAT



Warcraft2





wszystko grze

Rebel Assault 2



FERIE 96



Jedź z nami...



... na wycieczkę!



- zostaniesz...



... ozdobą salonu!

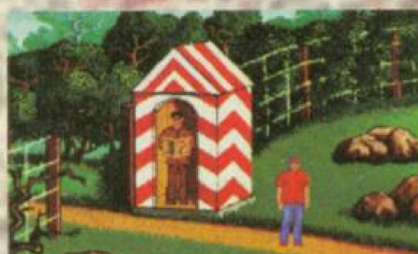
ŁAPKA, GRZYBEK I FERAJNA

PREMIERA NA KOMPUTER EXPO '96

NOWY TEENAGENT

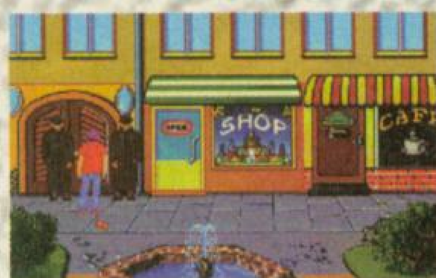
69 zł

WSPANIAŁA GRA PRZYGODOWA



PIERWSZA W PEŁNI POLSKA GRA NA PC-CD ROM





NOWA LEPSZA GRAFIKA

...brawa należą się bowiem za w pełni profesjonalny produkt z oryginalną grafiką , dobrą animację, miłą ścieżką dźwiękową i efektami, który do tego ma niebanalny scenarisz, częściowo utrzymany w żartobliwym tonie i ujawnia przy okazji polot i nietuzin-kowość autorów...

SECRET SERVICE

Dodatkowo na płycie:

- Ścieżka dźwiękowa (10 utworów muzycznych a w tym TEENRAP zespołu DABONG)
- Wywiad z szefem firmy METROPOLIS - Adrianem Chmielarzem



WSZYSTKIE POSTACIE W GRZE MÓWIĄ PO POLSKU

Głosy podkładali między innymi : GUL-ASH, MARTINEZ, ALEX





...przyjemnie niezwykła przygodówka w stylu Space Quest czy Larry'ego ...

PC ATTACK

...uśmiałem się kilka razy do łez, gdy dwóch małolatów, którzy korzystając z mojej nieuwagi usiedli przy komputerze i już mnie do niego nie dopuścili, ryczało ze śmiechu od obiadu do kolacji...

TOP SECRET







PRODUKT POLSKI

Produkcja i dystrybucja CD Projekt, ul. Marszałkowska 7/3, 00-626 Warszawa tel./ fax. (0-22) 25 07 03 , 25 82 02, 25 71 51
Sklep firmowy: Warszawa, ul. Indyjska 25A tel./fax (0-22) 672 80 18

Polska siła

Na końcu naszego numeru tradycyjnie znajdziecie konkurs „Omnibus" – tym razem dotyczący polskich gier. Porównując jego tytuł z tytułem niniejszego wstępniaka, Zacny Czytelnik może zastanawiać się, czy wątły umysł piszącego te słowa nie padł ofiarą schizofrenii. Tu polska siła, tam – słabość.

Spieszę wyjaśnić ten paradoks. Tytuł „Omnibusa" można śmiało uznać za zamknięcie pewnego etapu rozwoju polskiego rynku gier. Etapu nauki i wypracowywania struktur działania. Etapu walki.

Kilka faktów dotyczących polskiego rynku (tak producentów, jak i dystrybutorów) tworzy pewną cezurę. Oto firma Leryx-Longsoft, jako pierwsza z Europy Środkowo-Wschodniej, zamierza wystawić stoisko na wiosennej edycji londyńskich targów ECTS. Oto firma Lanser, jako pierwsza w Europie Środkowo-Wschodniej, stała się dystrybutorem wyrobów firmy Sony Computer Entertainment i niedługo rozpocznie na naszym rynku sprzedaż konsol PlayStation. Oto grupa Chaos Works od jakiegoś już czasu pracuje bezpośrednio dla wszechświatowego potentata – firmy Electronic Arts. Oto firma Mirage Software urządziła EUROPEJSKĄ premierę gry Timegate – Knight's Chase. Gra pojawiła się na polskim rynku w grudniu ubiegłego roku, reszta Europy musi na nią poczekać do lutego. Oto firma IPS sprzedała już ponad trzy (!) tysiące sztuk gry Command & Conquer – a popyt nie maleje. Oto w grudniu ubiegłego roku przed świętami obroty rynku gier wzrosły o ponad 30% – a znaczy to więcej niż tylko świąteczny szczyt. Oto... Oto... Oto... Ważnych, choć mniej spektakularnych przykładów mógłbym podać jeszcze kilka.

Wszystkie te wydarzenia oznaczają jedno: w Polsce wykształcił się już rynek rozrywki komputerowej. Nie dodam „silny" ani „normalny" – bo wiele rzeczy jeszcze musi się zmienić. Jednak zakończył się już pierwszy, najtrudniejszy etap procesu transformacji. Przetrwali go najlepsi, a przed nimi coraz bardziej świetlana przyszłość.

Wszystkim naszym Czytelnikom, a także polskim firmom i przyjaciołom z konkurencji życzę, aby ten nowy rok był tak dobry, jak wynika z mego wstępniaka.

Alex Uchański

Tu mówi Małpa

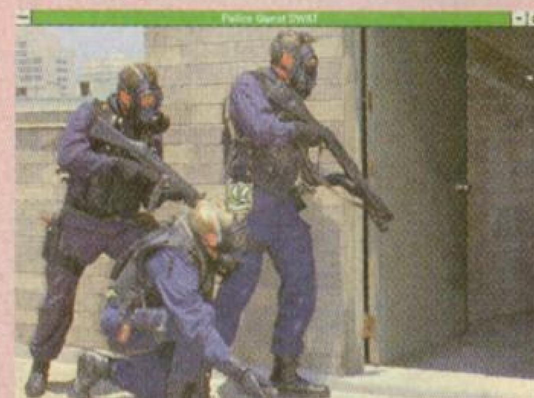
Proszę Państwa! W tym numerze szykujemy dla Was niespodziankę co się zowie! Otóż dział Variatkowo zajmuje niebywałą dotychczas objętość 0 (zero) stron! Wyrazy uznania i puszki z gó... prosimy przesyłać pod adresem redakcji.

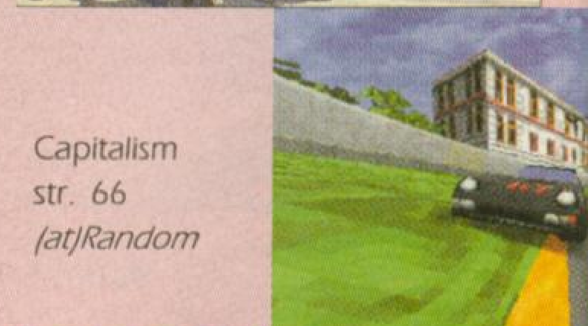
Powyższe posunięcie jest efektem świątecznego wysypu gier – w ostatniej chwili pojawiło się kilka tytułów, o których po prostu musieliśmy napisać.

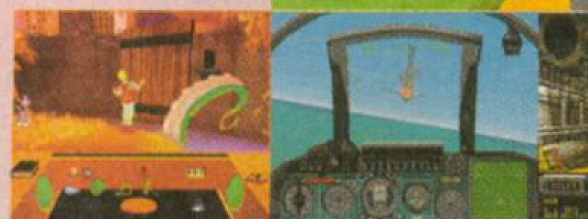
Wojciech Setlak

R O Z D









Miesięcznik elektronicznych szulerów
Numer 2 (27), rok czwarty
LUTY 1996
Nakład: 54 400 egzemplarzy
Numer indeksu: 324418
Numer ISSN 1230-8676

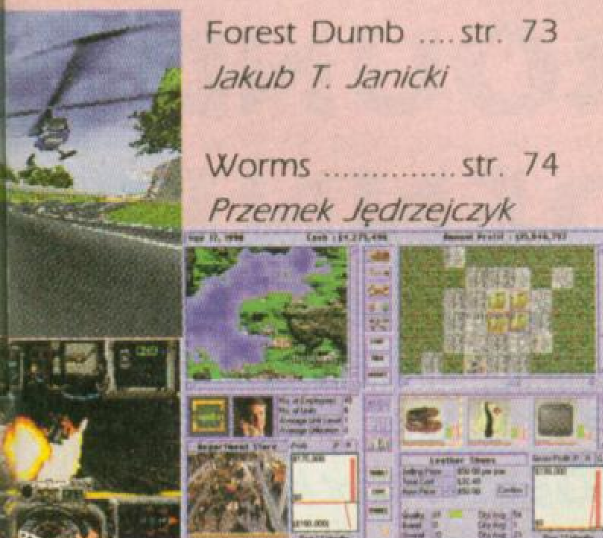
Wydawca:
Grzegorz Eider
Redaguje kolegium:
Grzegorz Eider
Jacek Grabowski
(VARIA'tkowo)
Elżbieta Jaworska
(sekr. redakcji)
Piotr Kakiet
(red. graficzny)
Andrzej Majkowski
(Konkursy)
Jacek Piekara
(Publicystyka, Recenzje, Tete, News)
Piotr Roszczyk
(red. graficzny)
Wojciech Setlak
(p.o. red. nacz., Listy do redakcji, Temat numeru)
Aleksy Uchański
(z-ca red. nacz., Opisy)
Rafał Wiosna
Maksymilian Wrzesiński
(Szalejący reporter)

Współpracownicy:
Dariusz Bujalski
Jacek Ilczuk
Wiktor Kozłowski
Piotr Moskal
Roman Sadowski
Przemysław Ścierski
Maciej Warzecha
Marcin Wichary

Autorzy:
Tomasz Bagiński
Mariusz Gabryś
Piotr Gawrysiak
Marcin Grabski
Jakub T. Janicki
Przemek Jędrzejczyk
Kornel Kulisiewicz
Piotr Lewandowski
Paweł Pilarczyk
Przemysław Wnuk
Projekt graficzny (layout):
Piotr Kakiet
Piotr Roszczyk

A N I E







INDEKS PROGRAMÓW NUMERU

LUPUS

Wydawnictwo LUPUS
jest członkiem Ogólnopolskiego
Stowarzyszenia Wydawców

Adres Redakcji:
00-739 Warszawa
ul. Stępińska 22/30
tel. (0-22) 41 00 31 w. 128, 154
tel. (0-22) 41 51 21
fax (0-22) 41 03 74
tlx 813527 omig pl
e-mail: @lupus.waw.pl

Elektroniczne łamanie:
DTP LUPUS
Redakcja techniczna:
Jolanta Balcer
Korekta:
Lidia Sadowska
Projekt graf. okładki
Piotr Kakiet
Ilustracja na okładkę:
© Jacek Kopalski

Dział reklamy:
tel. bezpośredni: 090 220029
(22) 416333
Piotr Roszczyk (kierownik)
Elżbieta Szmyt
Halina Dyczkowska
Agnieszka Kłosiewicz
Beata Antonik-Kaczanowska

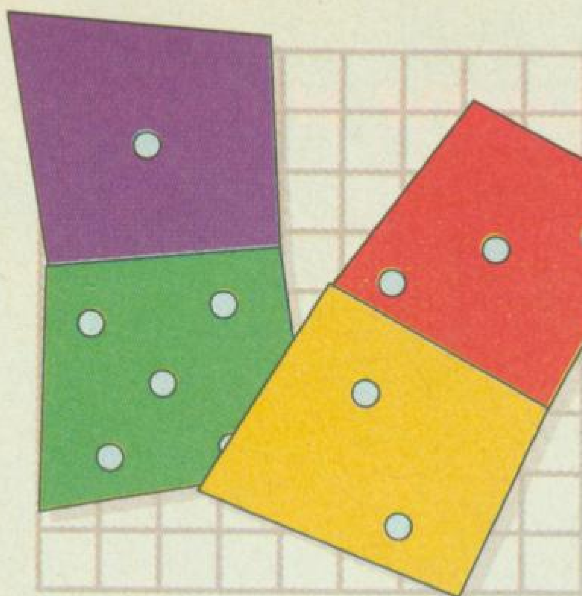
Za treść ogłoszeń
redakcja nie odpowiada.
Redakcja nie zwraca nie zamówionych
maszynopisów oraz zastrzega sobie
prawo dokonywania adiustacji i skrótów.

Naświetlenia:
SOFTdesign
01-164 Warszawa,
ul. Radziwie 13,
tel/fax 37 37 14, 37 05 65
Druk:
Zakłady Graficzne
Sp. z o.o.
64-920 Piła
ul. Okrzei 5

Szulerphone, czyli dyżury redakcji
zawsze w środę 14.00 - 16.00

BATTLEGROUND: ARDENNES

16 GRUDNIA 1944 R. ROZPOCZĘŁA SIĘ WIELKA KONTROFENSYWA NIEMIECKA W ARDENACH.



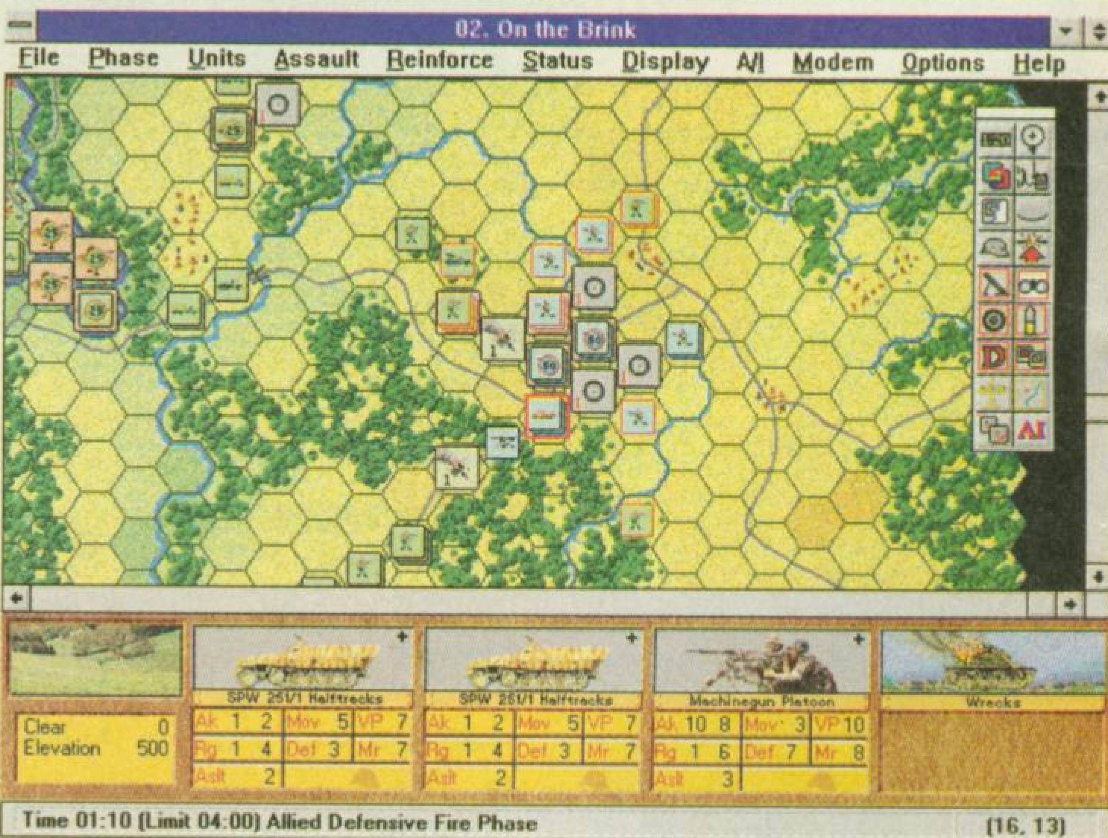
Celem operacji „Herbstnebel" („Jesienna mgła") miało być wyizolowanie i zniszczenie wojsk alianckich w Belgii i Holandii. Do wykonania zadań przeznaczono 7 Armię, 5 Armię Pancerną i 6 Armię Pancerną SS: łącznie 25 dywizji, liczących około 250 tys. ludzi i 1000 czołgów. Niemcy wykorzystali złe warunki atmosferyczne, które uniemożliwiały prowadzenie obserwacji z powietrza i ataków lotnictwa na niemieckie kolumny. Mimo całkowitego zaskoczenia już 17 grudnia natknęli się na zaciekły opór w Bastogne i nie zdobyli tego ważnego węzła komunikacyjnego. Nie udało się im też rozszerzyć podstawy wyłomu, gdzie alianci szybko przerzucili posiłki. Gdy warunki atmosferyczne uległy poprawie (24 grudnia), do walki włączyło się lotnictwo. Przechyliło to szalę zwycięstwa na stronę wojsk sprzymierzonych. Niemcy zostali zatrzymani 28 grudnia. Wyłom, który udało im się wykonać, miał szerokość ok. 100 km i głębokość ok. 80 km. Siódmego stycznia 1945 r. wojska alianckie rozpoczęły serię kontruderzeń i 31 stycznia doprowadziły do likwidacji wyłomu. Akcja gry Battleground: Ardennes obejmuje okres walk w Ardenach od 16 grudnia do 2 stycznia.

Autorom gry udało się stworzyć nowy, unikalny system przedstawienia pola walki. Oprócz zwykłej, planszowej mapy z żetonami, możemy zażyczyć sobie zbliżenia i otrzymujemy wtedy trójwymiarowe odwzorowanie otoczenia. Taki obraz wygląda imponująco, jednak nie jest to tylko kwestia ładnej grafiki... Widok terenu podzielonego na poziomice (po 50 m) daje nam możliwość dokładnego zapoznania się z ukształtowaniem okolicy, w której mają toczyć się walki. Można zaplanować, jak będzie przebiegała bitwa, ustawić jednostki odpowiednio do ataku i do obrony, zapewnić możliwość wycofania w bezpieczne miejsce, a nawet przygotować zasadzkę na wroga, ścigającego nasze wycofujące się jednostki...

Fragment mapy ze scenariusza nr 12: "On to Bastogne"









Scenariusz i reżyseria

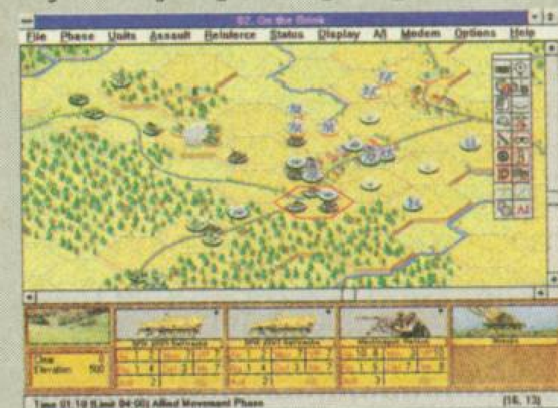
Do wyboru mamy 27 scenariuszy (z treningowym) o zróżnicowanym stopniu skomplikowania: od bardzo prostych (dla początkujących) do tak skomplikowanych, że nawet wytrawnych graczy mogą przyprawić o ból gło-



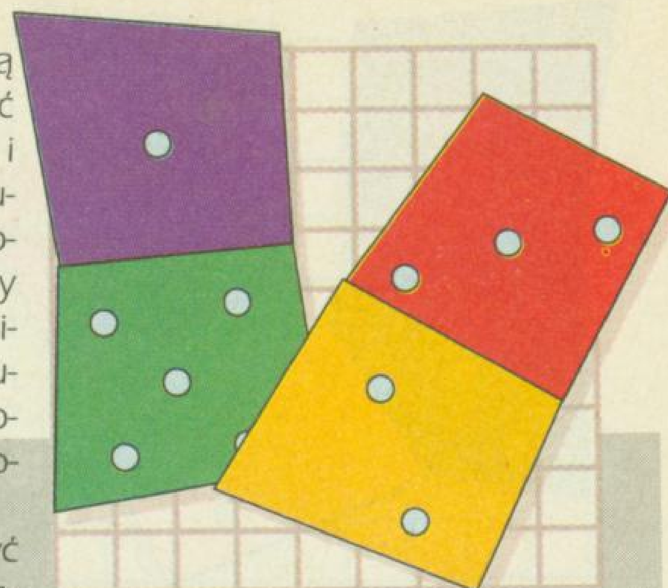
wy. Dobrym tego przykładem jest scenariusz 12: „On to Bastogne”...

Jeżeli brać pod uwagę przebieg walki – gra jest hiperrealistyczna. Przykładem może być sytuacja, w której dwie wsie (znajdujące się od siebie w odległości jednego pola) zajęte są przez przeciwne siły. Oddziały te mogą się ostrzeliwać aż do bólu, choć jeżeli nie skorzystamy z artylerii i nie przeprowadzimy ataku, sytuacja pozostanie patowa... Natomiast w sposób mało realistyczny rozwiązano kwestie kwatermistrzowskie i dowodzenia – amunicja się nie kończy, nie ma problemów z łącznością między dowództwem a jednostkami...

Na jednym heksie mogą być maksymalnie 4 jednostki, na drogach – 2. Ciekawym rozwiązaniem jest to, że zniszczone pojazdy nie są „zdejmowane z planszy”. Statystują dalej w grze w roli



wraków, ograniczając przepustowość pola oraz strefę widzenia. Autorzy gry zapobiegli jednak groźbie całkowitej blokady pola – nawet po zniszczeniu np. 6 pojazdów na danym heksie pozostaną tylko 3 wraki.



Oddziały zdezorganizowane nie mogą się zbliżyć do wrogich pozycji, ani brać udziału w ataku bezpośrednim, mogą jednak prowadzić ogień.

Istnieje możliwość postawienia zasłon dymnych na polu zajętym przez przeciwnika. Ogranicza to widzialność i zmniejsza siłę ognia prowadzonego przez wrogie jednostki. Skuteczność ostrzału zależy także od rodzaju terenu, na którym znajduje się cel. Dobrą ochroną są zabudowania i fortyfikacje, nieco gorszą okopy i tereny zalesione.

Artyleria dalekiego zasięgu (działa i moździerze) to najlepsza broń do atakowania jednostek piechoty. Istnieje niewielkie prawdopodobieństwo sukcesu ostrza-

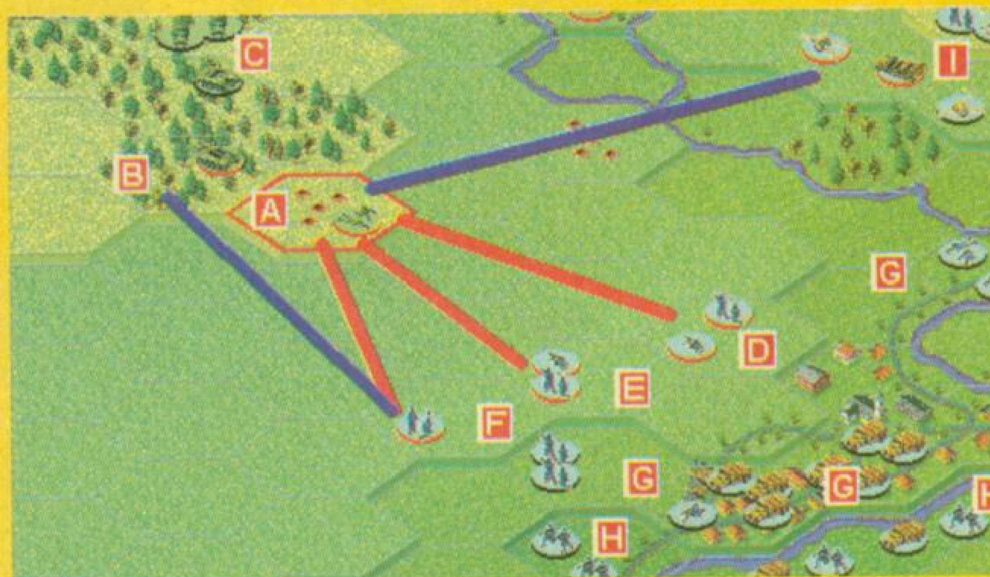
Zasadzka



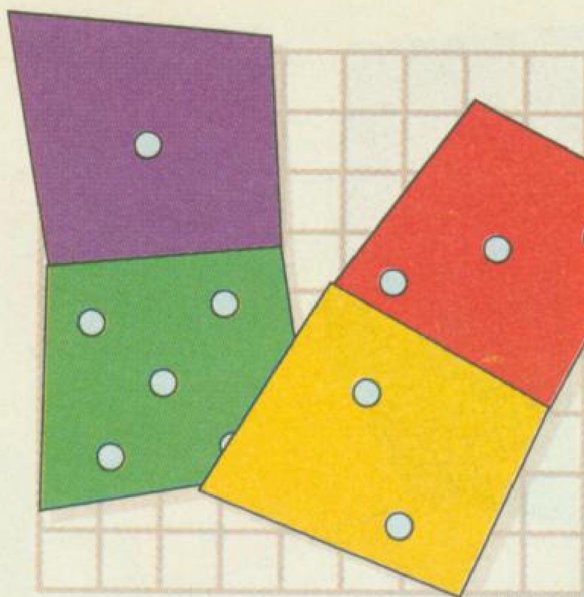
Jeżeli komputer dysponuje przewagą ilościową i jakościową, nie pozostaje nam nic innego, jak skorzystać z ukształtowania terenu i przygotować zasadzkę... W tym wypadku wykorzystany został nie tylko teren, ale także pogoda – bardzo gęsta mgła, widoczność tylko na 2 heksy. Jednostki wroga powinny pojawić się na drodze prowadzącej z doliny na wzniesienie [A]. Dopiero na tym polu jednostki z kolumny [B] mogą dostrzec przygotowaną zasadzkę... W wiosce [C] i [D] należy umieścić część oddziałów. Im większa liczba, tym skuteczniejsza i trudniejsza do sforsowania jest pułapka. Ponieważ jednostki wroga dążą do zajęcia punktów kluczowych, warto dodać zabezpieczenie – bateria dział ppanc. i piechota w lasku [E]. Od południa teren zabezpiecza ukryty w lesie Sherman [F]. Dodatkowym „argumentem” są baterie haubic [G] i moździerzy [H]. Bateria ppanc. [I] ubezpiecza pole [K].

Słabe punkty w pozycji to pola [J] – nie może prowadzić ostrzału Sherman [F] ani żadna z baterii ppanc. i [L] – praktycznie bezkarnie można ostrzeliwać baterię haubic. Wróg dysponuje przeważającymi siłami i jest w stanie przełamać obronę, jednak przy bardzo wysokich stratach własnych. Dla wzmocnienia pozycji można przesunąć baterię [I] oraz Shermana [F] do wioski. W tym ostatnim wypadku: pod warunkiem, że jesteśmy pewni, iż żadna jednostka wroga nie okrąży naszych pozycji od południa. Gdyby obrońcy dysponowali większymi siłami, pozycja byłaby praktycznie niemożliwa do zdobycia (przynajmniej przez komputer).

Widoczność i pole ostrzału



Jednostka [A] dostrzega bez problemów oddziały wroga [D], [E] i [F], sama może prowadzić ostrzał i narażona jest na odpowiedź z ich strony. Samobieżna haubica M7 Priest 105 mm [B] znajduje się wyłącznie w polu widzenia piechoty [F]. Nie grozi jej ostrzał, ponieważ zasięg broni przeciwpancernej wroga jest zbyt mały. Oddziały [A] i [B] nie są w stanie dostrzec kolumny [G] poruszającej się po niższej poziomicy, ani (tym bardziej) jednostek posuwających się dnem doliny rzecznej [H]. Z grupy oddziałów [I] jednostka [A] dostrzega tylko ten znajdujący się najbliżej. Nie jest to spowodowane ukształtowaniem terenu, ale widocznością – 4 heksy. Działo przeciwpancerne PaK 40 75mm [I] może prowadzić ostrzał piechoty [A], jednostka ta nie może odpowiedzić ogniem, ponieważ zasięg jej broni wynosi 3 pola.



łu pojazdów opancerzonych, w najlepszym razie można je rozproszyć (nieliczne wyjątki potwierdzają regułę). Natomiast piechota, szczególnie gdy znajduje się w otwartym terenie, jest mocno narażona na ostrzał. Haubice 105 mm i 155 mm potrafią zmieść nawet cztery jednostki jednocześnie... Do walki na małą odległość skuteczne są karabiny maszynowe. Doskonałą bronią w walce z piechotą są samobieżne działa przeciwlotnicze, np. M16 quad.

Do walki z jednostkami pancernymi znakomicie nadają się działa przeciwpancerne, samobieżne działa przeciwpancerne i czołgi, niekiedy (dla wykończenia) jednostki piechoty z sąsiedniego heksa.

Tury i fazy

Gra podzielona jest na tury (każda odpowiada 10 minutom czasu rzeczywistego) i na fazy – 12, po 6 dla każdej ze stron.

Prep Fire Phase

Jedyna faza, w której możemy skorzystać z artylerii nie prowadzącej bezpośredniego ognia, a także z baterii znajdujących się poza obszarem mapy. Również wtedy mogą strzelać wszystkie inne jednostki. Jeżeli jednak chcemy przemieścić je w tej turze, to należy wstrzymać się z prowadzeniem ognia, ponieważ w kolejnej fazie nie będą miały żadnych punktów ruchu.

Movement Phase

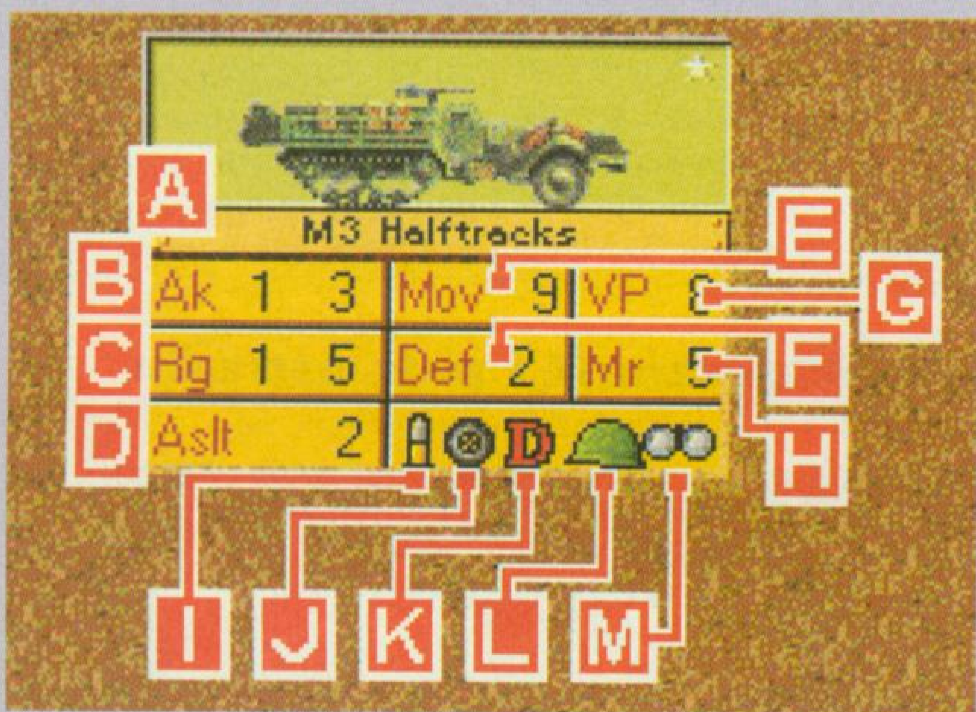
W tej fazie pojawiają się posiłki (Reinforce). W każdej chwili możemy zapoznać się z planem uzupełnień (Scheduled), ale wprowadzić jednostki do walki (Arrived) można tylko w tej fazie.

W fazie ruchu możemy przemieścić wszystkie oddziały znajdujące się pod naszymi rozkazami. Jeżeli wcześniej nie prowadziły ognia, można je załadować (bądź rozładować) na jednostki transportowe. Transportowane plutony/

Widok terenu z obustronnie aktywną opcją Fog of War. Obok rzeczywisty rozkład sił. Doskonale widać specyfikę walki w Ardenach, wynikającą ze słabej widoczności (w grze – najczęściej 4 heksy).



Panel jednostki



A. Typ jednostki.
B. Siła ognia – wartość podana dla walki z jednostkami opancerzonymi i nieopancerzonymi.
C. Zasięg ognia – zależności podobne jak w przypadku siły.
D. Ofensywna wartość jednostki – ważna w bezpośrednim ataku.
E. Punkty ruchu.
F. Defensywna wartość jednostki – możliwość przetrwania ostrzału.
G. Punkty wytrzymałości – liczba punktów, które musi osiągnąć strona przeciwna, aby wyeliminować jednostkę.
H. Morale – określa tendencje jednostki do ucieczki z obszaru ostrzeliwanego przez wroga (wartość od 1 do 9).
I. Jednostka może prowadzić ostrzał lub atakować w danej fazie.
J. Można przemieścić oddział.
K. Oddział rozproszony.
L. Jednostka transportowa przewożąca pasażerów.
M. Oddział został dostrzeżony przez jednostki wroga. Jeżeli ikona ma kolor brązowy, nieprzyjaciel nie jest w stanie prowadzić ognia.

Panel kontrolny

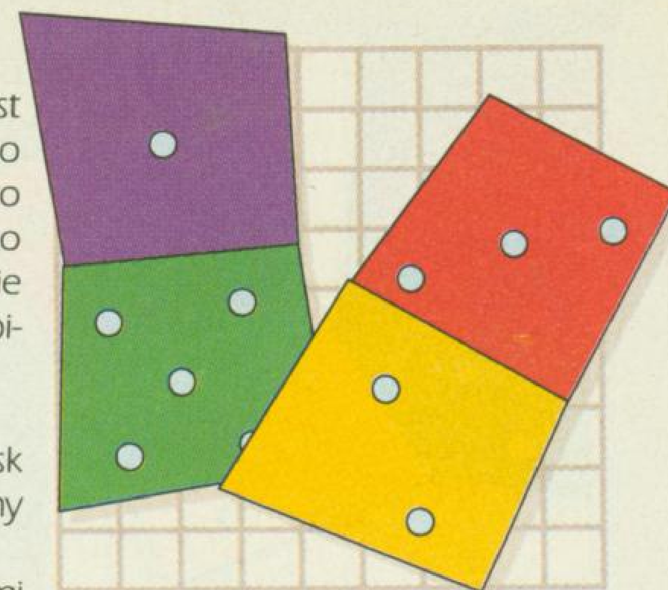


A. Przejście do następnej fazy.
B. Przejścia między widokiem planszy a trójwymiarowym.
C. „Przetasowanie" jednostek na wybranym polu.
D. Ostrzał artyleryjski. Najprostsza metoda prowadzenia ognia bez „biegania" po całej mapie i wyszukiwania poszczególnych jednostek.
E. Włączenie/wyłączenie widoku jednostek.
F. Włączenie/wyłączenie wyświetlania „podstawek" pod jednostkami przy aktywnej mapie 3D.
G. Załadowanie/wyładowanie oddziału.
H. Rozkaz wykonania przygotowanego ataku.
I. Wyróżnienie jednostek zdolnych do prowadzenia ostrzału dalekiego zasięgu.
J. Dostrzeżone jednostki wroga.
K. Zaznaczenie jednostek, które zużyły punkty ruchu.
L. Jednostki, które prowadziły ostrzał lub walczyły w danej turze.
M. Oddziały rozproszone.
N. Jednostki należące do jednej formacji.
O. Atak powietrzny.
P. Miniaturowa mapa terenu. Oferuje możliwość szybkiego przemieszczania się po dużej mapie.
R. Przejście do następnej grupy oddziałów.
S. Uaktywnienie komputera – w tej fazie wykona on za nas posunięcia.

Panel kontrolny edytora scenariuszy

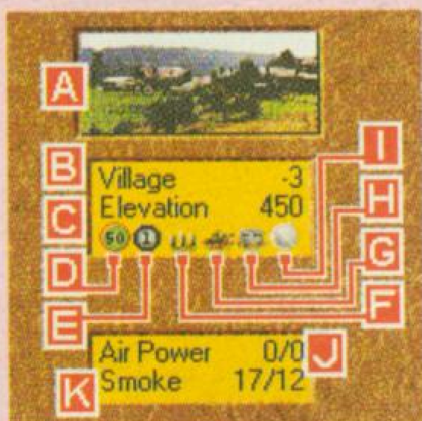


- A. Dane o scenariuszu.
- B, C. Wybór jednostek amerykańskich/niemieckich.
- D, E. Umieszczenie jednostek na mapie.
- F. Zaznaczenie punktów kluczowych.
- G. Rozmieszczenie „elementów terenowych”: umocnienia, fortyfikacje, pola minowe...
- H, I. Wybór artylerii ulokowanej poza obszarem mapy.
- J, K. „Nabycie” pojedynczej jednostki (plutonu, baterii).
- L. Przesunięcie oddziału.
- M. Usunięcie jednostki.
- N. Rezygnacja z „elementów terenowych”.
- O. Likwidacja punktu kluczowego.
- P. Graficzne przedstawienie jednostek.
- Q. Symbole wojskowe.
- R. Włączenie/wyłączenie heksagonalnej siatki mapy.
- S. Wykaz posiłków.
- T. Lista stanowisk artylerii, znajdujących się poza obszarem mapy.
- U. Wsparcie lotnicze (widzialność musi wynosić minimum 12 heksów).
- V, W. Zmiana nazw formacji.
- X. Zapisanie gotowego scenariusza.
- Y. Wyjście z edytora.





Panel terenu



- A. Widok terenu.
- B. Typ oraz modyfikator używany do obliczania wyniku starcia.
- C. Wzniesienie nad poziomem morza (w metrach).
- D. Punkty kluczowe.
- E. Pola minowe.
- F. Blokada drogowa.
- G. Teren umocniony.
- H. Fortyfikacje.
- I. Zasłona dymna.
- J. Wsparcie lotnicze (wartości dla obu stron).
- K. Dostępne zasłony dymne (obie strony).

baterie są bardziej narażone na atak, ponieważ o ich możliwościach obronnych decydują wtedy wskaźniki transportu. Jest to szczególnie przykre w przypadku ciężarówek... Dlatego lepiej nie ładować oddziałów pod ogniem wroga. Trzeba wycofać się pieszo i całą operację prowadzić w bezpiecznym miejscu.

Ciekawie potraktowane zostały środki transportu – nie towarzyszą one w walce (jak najczęściej bywa) danej jednostce piechoty czy artylerii. Swobodnie można przewozić nimi różne oddziały. Trzeba o nie dbać, zostawiać je na tyłach, ponieważ są łatwym celem i możemy zostać pozbawieni możliwości szybkiego przemieszczania się...

Faza ruchu to również pora na wezwanie wsparcia powietrznego, atak zostanie wykonany w najbliższej fazie Offensive Fire.

Jeśli nie jest aktywna opcja Fog of War (czyli ograniczenie pola widzenia), w tej fazie można cofnąć ostatnie wykonane posunięcie – Undo Last Movement.

Defensive Fire Phase i Offensive Fire Phase

to fazy prowadzenia ognia.

Assault Phase

Sterowanie w fazie ataku jest nie dopracowane, można to było zrobić znacznie prościej... Jest to sztandarowy przykład zbytniego skomplikowania gry. O innych nie będę wspominał, ten jednak opiszę dokładniej:

1) najpierw PPM (prawy przycisk myszy) na polu, które chcemy atakować;
2) potem LPM na polu z naszymi jednostkami, podświetlenie tych, które będą brały udział w ataku (można wybierać jednostki z pól sąsiadujących z celem) – nie może ich być więcej niż 4;
3) trzeba teraz skorzystać z opcji Add to Assault – zobaczymy obliczenia prawdopodobieństwa sukcesu;
4) można zrezygnować z kontynuowania akcji przez przejście do kolejnej fazy lub zaatakować (ikona H z Panelu kontrolnego lub opcja Resolve Assault).

Nie da się ukryć, że nie jest to komfortowa technika obsługi.

Mechanized Phase

Dodatkowa możliwość przemieszczania wyłącznie jednostek zmechanizowanych, pod warunkiem, że nie prowadziły wcześniej ostrzału (ataku) i nie są rozproszone.

Edytor

BGA ma bardzo dobry edytor scenariuszy. Niestety, musimy bazować na dostępnych w grze mapach – tylko Stoumont, Bastogne i Clervaux. Można stworzyć scenariusze o różnym stopniu skomplikowania, od prostych, gdzie w rozgrywce będą brały udział pojedyncze plutony lub baterie do bardzo złożonych, z całymi batalionami i regimentami.

Edytor pozwala nam określić warunki pogodowe, rozmieścić fortyfikacje, umocnienia, zaplanować moment pojawienia się posiłków, wybrać punkty kluczowe i podać ich wartości (1–999) oraz określić czas trwania scenariusza.

Rzadko spotykanym przypadkiem w grach komputerowych jest możliwość wybrania stopnia agresywności Sztucznej Inteligencji. Wyższy – pozwala stworzyć atakującego przeciwnika, niższy nakazuje przejście do obrony, walkę o utrzymanie pozycji...

Komputerowy przeciwnik w BGA nie jest militarnym geniuszem, jednak potrafi podejmować (niestety nie zawsze) całkiem rozsądne decyzje. W wypadku aktywnej opcji Fog of War może niespodziewanie zaatakować nasze tyły. Dlatego nie można zostawiać bezbronnych punktów kluczowych, nawet tych z głębokiego zaplecza. Jeżeli nie wystarczy nam walka z nim, możemy skorzystać z modemu, kabla lub pograć we dwóch na jednym komputerze...

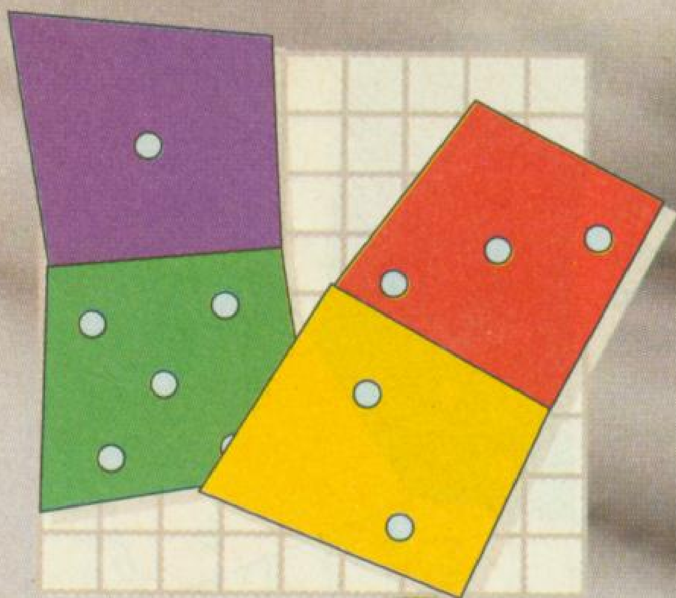
Battleground: Ardennes to gra bardzo dobra. Praktycznie jedyną jej wadą jest uciążliwy (przynajmniej momentami) system sterowania. Dobra oprawa graficzna i dźwiękowa, ciekawe scenariusze, rozbudowny edytor, niezły komputerowy przeciwnik... Warto pograć!

Jacek Ilczuk

Wymagania sprzętowe: 386, 4 MB RAM, od 32 MB do 173 MB na dysku twardym, SVGA, Windows 3.1, mysz.

BATTLEGROUND: ARDENNES
Talon Soft 1995
Strategiczna
PC CD-ROM

Grafika	90%
Dźwięk	75%
Grywalność	80%
Pomysł	90%
Ogółem	85%



– Target Hit!
– Viper Three Seven going down! MAYDAY! MAYDAY! – Właśnie przez pomyłkę zestrzeliłeś swojego skrzydłowego.

Po tak optymistycznym wstępie przystępujemy do rozgryzania kolejnej zagadki w dziedzinie latania – Werewolf vs Comanche 2.0.

Pierwsze pytanie, jakie przychodzi na myśl po uruchomieniu programu: symulator to, czy zręcznościówka? Dla mnie odpowiedź jest prosta: symulator, w którym większy nacisk położono na zabawę niż na cieszący wąską grupę graczy realizm.

By nie pozostać gołosłownym, wyliczę cechy wskazujące na symulacyjny charakter gry:

– o wiele większa wrażliwość maszyny na ogień przeciwnika niż w grze w 100% uważanej za symulator, czyli Gunship 2000,
– unikalna możliwość wykorzystania rzeźby terenu – często jedynym sposobem zaliczenia misji jest podejście z odpowiedniej strony i likwidacja celów zza górki,
– równie unikalna opcja zażądania wsparcia artyleryjskiego,
– brak możliwości (w dalszych misjach) wykorzystania metody czołgu Stalina. Pchanie się „na chama" spowoduje równie chamską reakcję wroga i zestrzelenie Twego wspaniałego helikopterka,
– odpowiednia skuteczność broni.

Jednak gra Werewolf vs Comanche 2.0 ma też wiele elementów zręcznościowych, takich jak:

– prymitywny model lotu,
– możliwość przeżycia spotkania z górą, co było nie do pomyślenia w Gunship 2000,
– słabiutka inteligencja przeciwnika – jego siła tkwi w ilości,
– nie zachowane proporcje wymiarów – czołgi są wielkości śmigłowców,
– za mały teren misji,
– zbyt silne uzbrojenie (głównie odnosi się to do Comanche'a).

Ale mimo wszystko oba programy uważam za symulatory, takie jak inne. Każda gra ma swoje wady i swoje zalety. Te dwie – to po prostu dosyć szczególny przypadek symulacji.

Charakterystyka techniczna

Comanche...

Najnowsza konstrukcja w dziedzinie śmigłowców bojowych, tradycyjny układ napędowy: wirnik główny plus wirnik ogonowy. Zbudowany został w konwencji Stealth. W tej chwili istnieje tylko prototyp. W grze zastosowano uproszczony model lotu (można się tego jedynie domyślać, gdyż tak naprawdę nie ma informacji, jak Comanche zachowuje się w powietrzu). Jednak na pewno ma (tak jak w grze) system automatycznie utrzymywanej wysokości, bez względu na pochylenie – podobnie jak produkowany od dawna AH–64A Apache.

Natomiast na pewno w prawdziwym śmigłowcu NIE występuje ograniczenie pułapu lotu do ok. 500 stóp.

Założenia programu LHX, dla którego powstał Comanche mówiły, że śmigłowiec ma osiągać krótkotrwałą prędkość maksymalną rzędu 500 km/h. W grze można wyciągnąć ponad 380 mil/h.

Autorzy przesadzili z zapasem zabieranej broni. Standard to: 8 Hellfire'ów, do 10 Stingerów, 80 rakiet nie kierowanych i działko. Tak obładowany śmigłowiec wyglądałby jak świąteczna choinka, a nie pojazd bojowy.

Lata się łatwo i przyjemnie. Helikopter jest bardzo „mądry": nie przekracza nachylenia, przy którym zacząłby spadać, ani prędkości granicznej. Sam wie, co może zrobić, a czego nie. Jedno





małe zderzenie z górą również niewiele dla niego znaczy. Żyć, nie umierać! W sumie model lotu podobny jest do tego z gry LHX.

W misjach nocnych używać będziesz systemu wizji w podczerwieni, o całoekranowym polu wyświetlania. Jest to bardzo pożyteczne rozwiązanie, gdyż w takiej sytuacji noc od dnia różni się jedynie kolorami.

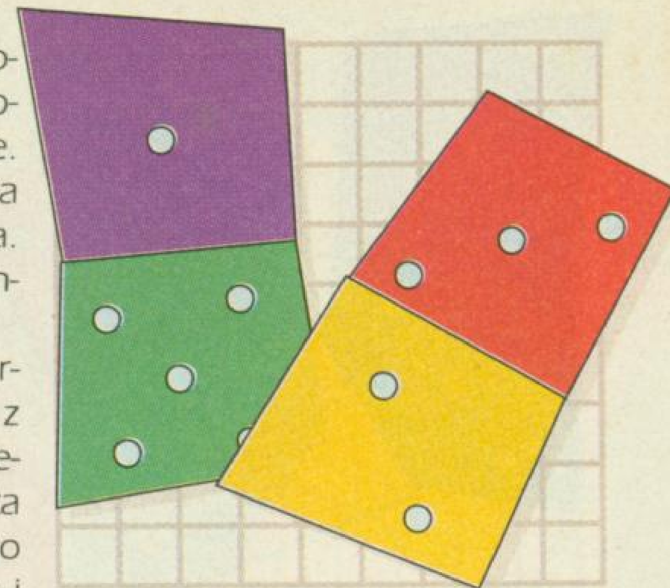
...vs. Werewolf

Helikopter Ka–50 Hokum (nazwa eksportowa to Werewolf – Wilkołak) powstał w biurze konstrukcyjnym Kamowa. Obecnie Ka–50, który wygrał ze swoim konkurentem Mi–28, konstrukcji Mila, zastępuje w armii rosyjskiej wysłużone Mi–24. Jest to śmigłowiec myśliwsko-szturmowy, którego celem numer jeden jest zwalczanie śmigłowców wroga nad linią frontu. Zbudowano go w niecodziennym, ale typowym dla maszyn Kamowa, układzie dwóch przeciwbieżnych wirników, dzięki czemu wyeliminowano wrażliwy na uszkodzenia wirnik ogonowy i poprawiono zwrotność. Z ciekawostek: Ka–50 jako jedyny bojowy helikopter ma system ratowania pilota w postaci wyrzucanego fotela. Po odstrzeleniu łopat obu wirników następuje rozbicie owiewki i wystrzelenie sekcji silnika rakietowego wyciągającego fotel z pilotem z maszyny. Słowem – jest to naprawdę unikalna konstrukcja. Takich możliwości nie ma nawet Comanche.

Model lotu ściśle odpowiada Comanche'owi. Nie dopatrzyłem się jakichś zmian, tak jak np. w Falconie 3.0 i MiG-u 29, które różnią się w 100%.

Autorzy zainstalowali takie samo działko jak w Comanche'u – obracane w pionie i poziomie. Podobnie działają działka podwieszane. W rzeczywistości Ka–50 posiada dwulufowe działko mogące poruszać się w ograniczonym zakresie jedynie w pionie. Celowanie w poziomie odbywa się przez ruchy całego kadłuba. Działka w zasobnikach są zamontowane nieruchomo.

System wizji nocnej jest bardzo prymitywny w porównaniu z tym z Comanche'a. Pole widzenia zawarte jest w HUD, reszta ekranu – „czarna jak noc". Do tego system rozmazuje kontury i jest czarno–biały. Zgroza!



Środki wyrazu

Ani RAH–66, ani Ka–50 nie dysponują jakimiś cudownymi typami broni, mają tylko to, co już znamy z innych symulatorów.

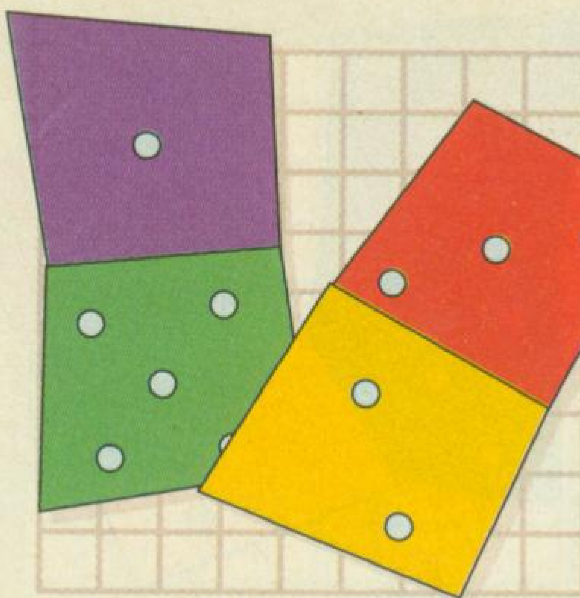
- **Hellfire** (radziecki odpowiednik – Wikhr) – niezawodny pocisk przeciwpancerny, niestety, sposób naprowadzania powoduje, że trzeba „podświetlać" cel do momentu trafienia, samemu będąc wystawionym na ogień. Można odpalić kilka pocisków w kilkusekundowych odstępach i zmieniać cel zaraz po trafieniu poprzedniego, już w czasie lotu pocisku. Można też posłużyć się nim do sprowadzenia na ziemię wrogiego helikoptera.
- **Stinger** (Archer) – typowy pocisk pow–pow. Mała głowica powoduje, że jedno celne trafienie zazwyczaj nie powoduje wyłączenia nieprzyjaciela z walki. Można go użyć przeciwko celom naziemnym, ale tylko w ostateczności.
- **Hydra** (80 mm) – rakiety nie kierowane – bardzo dobre na minimalnym dystansie, szczególnie przy strzelaniu salwami.
- **Działko** – niezłe, ale ma mało amunicji (300 szt).
- **Artillery** – wskazany obiekt staje się celem salwy artyleryjskiej dalekiego zasięgu. Bardzo skuteczne w atakach na skupiska nieruchomych celów.
- **Wingman** – skrzydłowy, uzbrojony w pociski przeciwpancerne.
- **Działka podwieszane 2A42 PODS** – Ka–50 posiada dodatkową broń, której nie ma Comanche, zestaw podwieszanych działek z takim samym zapasem amunicji, co te zamontowane w kadłubie.



WEREWOLF VS COMANCHE 2.0

JESTEŚCIE NAJLEPSI. DLATEGO ZASŁUGUJECIE NA NAJLEPSZE MASZYNY. PO DRUGIEJ STRONIE STOJĄ RÓWNI WAM, WYPOSAŻENI W TAKI SAM SPRZĘT. WASZE ZADANIE JEST PROSTE – WYGRAĆ. ZWYCIĘSTWO OZNACZA PRZEŻYCIE – PORAŻKA RÓWNA SIĘ ŚMIERCI...





Nie jest tak głupi jak w pierwszej wersji Comanche'a, gdzie potrafił władować się na Twój śmigłowiec. Przynajmniej ja tego nie zauważyłem. Natomiast, jeśli wskazać mu cel, poleci w jego kierunku i potrafi wykonać zawis nad np. grupą działek przeciwlotniczych – na efekt nie trzeba długo czekać. Jest to o tyle przydatne, że można go wysłać nad silnie bronione cele i z jego pomocą część z nich wyeliminować – tym bardziej, że to, czy przeżyje, czy nie, nie ma wpływu na Twoją karierę.



Misje

Misje zostały podzielone na kampanie, a te z kolei na solowe i zespołowe. Poszczególne kampanie czy też operacje składają się z dziesięciu misji każda. W sumie jest to sześć kampanii w Comanche'u i trzy w Werewolfie.

Do tych zwykłych misji, wykonywanych samemu (czyli na jednym komputerze) dochodzą inne, do których dostęp uzyskujesz dopiero po połączeniu co najmniej dwóch komputerów. Możliwa jest gra przez kabel, modem lub sieć, maksymalnie do ośmiu graczy. Ewenementem na skalę globalną jest możliwość grania przez złącze równoległe, nie tylko przez RS! Mogą to być misje typu Ka–50 vs RAH–66 lub kooperacja. System jest bardzo elastyczny i w swoich założeniach mniej więcej odpowiada temu z Dooma.

Misje, jakie stworzyli autorzy, są typowo szturmowe. Twoje życie wypełnią ataki na zgrupowania czołgów, naloty na lotniska zastawione sprzętem latającym wroga (silnie bronione przez flak) lub rajdy na zbiorniki paliwowe. Czasami trafia się zadanie oczyszczenia nieba z nieprzyjacielskiego złomu.

Po ukończeniu danej kampanii dostajesz medal i przechodzisz do następnej.

W większości misji będzie Cię wspierał skrzydłowy (Wingman).



Przeciwnicy Indian

Spotkać można trzy główne rodzaje wrogich sił – lądowe, wodne i powietrzne. Z wrogich sił powietrznych występują Mi–24 Hind i Ka–50. Mi–24 są lepiej opancerzone i, aby się takiego strucla pozbyć, trzeba potraktować go dwoma Stingerami.

Na Werewolfa dosyć często wystarcza nawet jeden pocisk.

Przeciwnicy dysponują czołgami T–72, wyrzutniami SAM typu SA–8 Gecko i najgroźniejszymi – działami przeciwlotniczymi. Zestrzelić Cię mogą również niewinnie wyglądające namioty. Bunkry należy likwidować w pierwszej kolejności. Kutry OSA II, pojawiające się na rzekach i jeziorkach, także mogą Ci zagrozić.

Przeciwnicy Wilkołaków

Również są to siły lądowe, wodne i powietrzne. W powietrzu spotkasz AH–1 Super Cobra, AH–64 Apache oraz śmiertelnego wroga, czyli RAH–66 Comanche. Często widuje się też jakieś czarne helikopterki, ale nie mogłem ich zidentyfikować. W ogóle o typach maszyn nieprzyjacielskich wiemy mało, w Briefingu często nie ma o nich ani słowa. Po ziemi kręcą się jakieś czołgi, wozy pancerne, ciężarówki, po wodzie pływają krypy, tonące po jednej celnej salwie rakiet nie kierowanych. Podobnie jak w przypadku Comanche'a, uważaj na bunkry i „namiociki"!

Oprawa

Grafika – cóż, 320×240 to tylko rozdzielczość kokpitu. Sam teren i obiekty ruchome i nieruchome, czołgi czy bunkry przedstawione są w rozdzielczości o wiele niższej. Sądzę, że dzięki temu autorom udało się zachować możliwość gry na komputerach 386 – choć z drugiej strony program wymaga aż 8 MB RAM. Doskonała płynność grafiki osiągana jest na 486 DX2–66, a nawet 486 SX–33 daje sobie spokojnie radę z programem.

Dźwięk jest niezły: kilkanaście mówionych komunikatów i to nie tylko tych z komputera pokładowego, ale także od skrzydłowego. Artylerzyści meldują o zatwierdzeniu celu, potem o wystrzeleniu salwy. Kilka przeciągłych gwizdów i oto oglądasz malownicze eksplozje celów. Zazwyczaj, o ile strzelałeś do celów nieruchomych, usłyszysz informację o ich wyeliminowaniu. Tego nie ma w żadnym innym symulatorze!

Natomiast muzyka to niezły shit! Niemal natychmiast ją wyłączyłem.

Jak na grę na CD-ROM przystało, niektóre misje oddzielone są całkiem ładnymi renderowanymi filmikami, pokazującymi starcia Werewolfów z Comanche'ami. Cool! Niestety, jeden z nich to kompletna głupota (inaczej nie można tego nazwać). Animacja odtwarzana po zestrzeleniu Twego Ka–50 ukazuje wiszący przez chwilę w powietrzu dymiący helikopter, który potem spada. I wszystko byłoby cacy, gdyby nie dym, co spokojnie wspina się ponad śmigłowiec, choć powinien być ciągiem wirnika wbijany w glebę. Cóż – animator to artysta, a nie realista.

Podsumowanie

Chociaż może nie są to najlepsze symulatory w ścisłym tego słowa znaczeniu, oba zasługują na uwagę i uznanie dla twórców. Są dosyć łatwe w opanowaniu, ale nie oznacza to małej skali trudności.

O ile w pierwszej wersji Comanche'a (Maximum Overkill) wróg wystrzeliwał wprost kosmiczną liczbę rakiet, o tyle teraz zostało to poprawione i zamiast od rakiet, zginiesz przez rozstrzelanie.

Rewelacyjne są wrażenia z lotu z maksymalną prędkością krętym wąwozem czy krycie się przed wrogiem za górką i czekanie na gwizd pocisków artyleryjskich.

Niezła grafika i dźwięk dopełniają oceny: kupić i grać, bo jest się o co bić. Ale największą zaletą Werewolfa vs Comanche 2.0 jest możliwość grania w trybie Multiplayer. To pierwszy symulator oferujący tak bogaty zespół opcji. W ogóle pierwszy był Apache Longbow, ale rozwiązania firmy Nova Logic są po prostu lepsze.

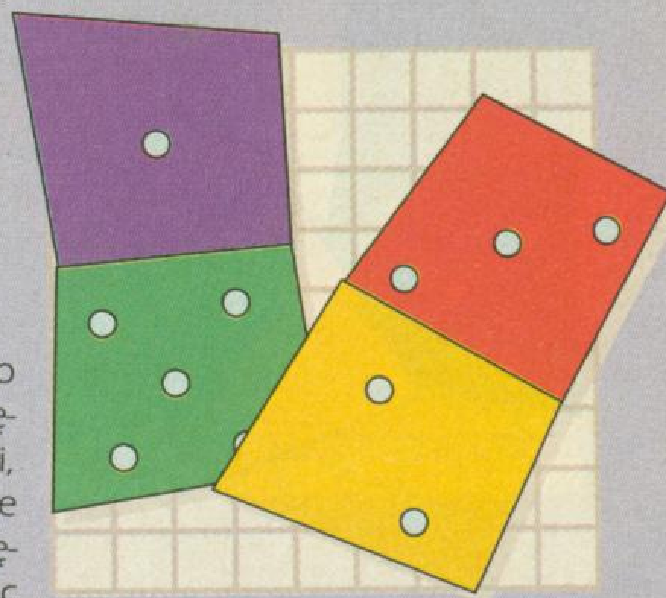
Sunrider

Dystrybucja: IPS Computer Group.

WEREWOLF VS COMANCHE 2.0
Nova Logic 1995
Symulacyjna
PC CD-ROM

Grafika	75%
Dźwięk	90%
Grywalność	100%
Pomysł	80%
Ogółem	85%

WIELORYB W SOSIE WŁASNYM



Austriacka firma NEO nie należy do najbardziej znanych producentów gier. Mimo to niemal każdy ich tytuł cieszy się powodzeniem i dostaje pozytywne oceny recenzentów. Może pamiętacie The Clue – grę, w której połączono szereg świetnych pomysłów? Podobnie rzecz się ma z Whale's Voyage 2. Wspomniane we wstępie połączenie trzech gatunków gier od razu przywodzi na myśl sławnego Frontiera. Nie jest to jednak skojarzenie najwłaściwsze, bowiem mimo istnienia wielu cech wspólnych, gry te w dużym stopniu różnią się od siebie.

Z krótkiego i raczej niezbyt zajmującego intro (a także z instrukcji) możemy wyłuskać kilka



ważnych informacji dotyczących fabuły. Akcja toczy się w 20 lat po zakończeniu pierwszej misji (i I części gry). Członkowie czteroosobowej drużyny, przebywający na pokładzie krążownika „Wieloryb" (Whale), zostali okrzyknięci bohaterami, zyskali należną im sławę i przez dłuższy czas nie narzekali na brak kasy. Niestety, utrzymanie wspaniałej jednostki kosztowało fortunę. Po jakimś czasie team stanął przed poważnymi problemami finansowymi. Nie starczało już na imprezy i inne przyjemności. Pozostało tylko jedno wyjście: wziąć się do pracy. Nie było to łatwe – sytuacja materialna czwórki bohaterów okazała się tak zła, że nie mogli nawet otrzymać kredytu. Po przetrząśnięciu wszystkich kieszeni zebrali ostatnie 200 tysięcy kredytek – niedużo, ale na początek wystarczy.

Dream Team

Pierwszą czynnością, jaką należy wykonać po uruchomieniu gry, jest stworzenie drużyny. Dokonuje się tego, korzystając z opcji Character Editor.

Wpływ na kreowanie postaci jest duży, aczkolwiek mniejszy niż w poprzedniej części gry. Nie wybiera się już rodziców, nie ma zabaw z genetyką. Po dokonaniu wyboru którejś z przedstawionych osób należy określić, w jakiej szko-



le ma ona pobierać wykształcenie, jakie powinna mieć cechy psychofizyczne oraz, uwaga!, co jest jej największą wadą. To ostatnie jest dosyć ważne, gdyż na przykład epileptyk, chodzący po mieście, od czasu do czasu będzie tracił pewną część energii, podczas gdy np. nerwus może „niechcący" sprowadzić nieszczęście na całą drużynę, atakując jakiegoś przechodnia. Po ustaleniu wszystkich cech bohatera i nadaniu mu imienia, można przystąpić do właściwej gry.

Zaczynamy

Główny ekran podzielony jest na dwie części – górną, służącą jedynie jako ozdobnik, oraz dolną, dzięki której można wydawać wszystkie polecenia. Ta druga połówka ekranu jest z kolei podzielona na kilka sekcji. Największą z nich stanowi ekran informacyjny, służący do przeprowadzania transakcji handlowych. Ten sam ekran służy jako mapka, na której wybiera się cel podróży (patrz „Podróże i handel"). Dookoła niego umieszczonych jest siedem ikon. Są to (zaczynając od górnej ikonki w lewej kolumnie):

- telefon,
- przejście do mapki,
- zejście na powierzchnię planety, do miasta,
- kupowanie części statku i tankowanie,
- sprzedawanie części statku,
- kupowanie towarów,
- sprzedawanie towarów.

Nad lewą kolumną ikonek dodatkowo umieszczono okienko, w którym podczas rozmowy telefonicznej ukazuje się fizjonomia naszego rozmówcy.

Podróże i handel

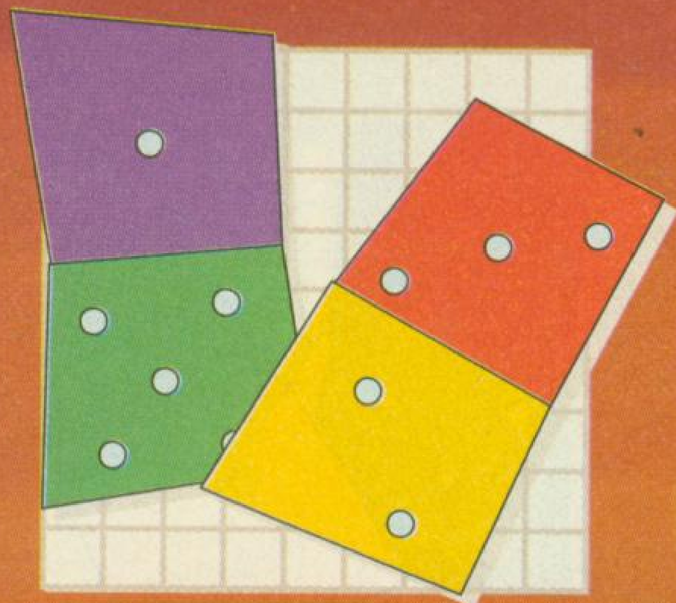
Wędrówki kosmiczne to jedna z dwóch podstawowych czynności w WV2. Bardzo widoczne są tu różnice między naszą grą a Frontierem. Otóż nie mamy możliwości bezpośredniego kierowania statkiem. Wszystko sprowadza się do zaznaczenia punktu docelowego na mapie i ewentualnego zatankowania. Z punktu widzenia atrakcyjności gra na tym traci, ale z drugiej strony... W końcu nie każdy musi być dobry w zręcznościowych partiach gry. Dla niektórych takie rozwiązanie będzie o niebo lepsze, bowiem sprowadzi sens gry do myślenia ekonomicznego.

Handel jest zagadnieniem bardziej złożonym i nie da się go opisać w kilku zdaniach. Od razu proponuję podzielić temat na dwie części:

- sprzedawanie i kupowanie towarów oraz
- sprzedawanie i kupowanie części statku.

JAKIEŚ DWA LATKA TEMU MIELIŚMY OKAZJĘ DELEKTOWAĆ SIĘ GIERKĄ WHALE'S VOYAGE. MIMO NIEDOSKONAŁOŚCI OPRAWY GRAFICZNEJ I DŹWIĘKOWEJ PROGRAM TEN ZDOBYŁ ZASŁUŻONE UZNANIE GRACZY. AUTORZY STWORZYLI CIEKAWĄ HYBRYDĘ GRY RPG, STRATEGII ORAZ HANDLÓWKI. OBECNIE MOŻEMY PODZIWIAĆ WHALE'S VOYAGE 2 – UDOSKONALONĄ WERSJĘ STARSZEJ SIOSTRY.





Zajmijmy się pierwszym zagadnieniem. Jest to jedno z głównych źródeł dochodu w grze. Handlować możemy kilkunastoma towarami. Oczywiście ceny są różne, a ich wielkością sterują prawa ekonomii. Oznacza to, że nie wystarczy znaleźć dobrą trasę, na której są wysokie różnice cen. Po pewnym czasie ceny na obydwu planetach wyrównają się, a na drugiej planecie (tej, na której już sprzedałeś towary) mogą się nawet znacznie podnieść.

Gdy dotrzesz na jakąś planetę i wybierzesz opcję sprzedaży – zawsze wyświetlana jest lista towarów poszukiwanych. Teraz właśnie możesz podjąć próbę zbytu. Jeżeli jakiegoś towaru nie ma na liście, a koniecznie chcesz się go pozbyć, możesz zaryzykować sprzedaż. Musisz się jednak pogodzić z faktem, że proponowana Ci cena na pewno nie będzie należała do atrakcyjnych.

Zwróć uwagę na rodzaj towarów, które kupujesz. Może się bowiem zdarzyć, że będą wymagały klimatyzatora (Intercooler lub Kuhlaggregat – w zależności od wersji językowej). W przypadku, gdy nie będziesz go miał, w ładowni znajdziesz kilka/naście/dziesiąt ton radioaktywnych śmieci.

Od czasu do czasu ktoś będzie Ci proponował kupno drogiego towaru. Radzę korzystać z okazji, gdyż właściwie zawsze udaje się go odsprzedać z bardzo wysokim zyskiem. Przykładowo: klejnoty kupione za 900 tys. udało mi się opchnąć za 1,5 miliona. Sześćset tysięcy kredytek na asteroidzie nie leży...



Drugi aspekt „handlowy" to kupowanie i sprzedawanie części do „Wieloryba". Jest ich całe mnóstwo; właściwie co plansza, to nowe. Oto najbardziej ogólny podział:

- uzbrojenie (Top Gun, Bottom Gun itp),
- urządzenia wspomagające (Kuhlaggregat, Extratank itp),
- sprzęt ułatwiający zarobkowanie (Mineral Scanner, Mining Device i inne).

Pierwszy z wymienionych rodzajów sprzętu omówię trochę później, skupmy się na dwóch pozostałych. Urządzenia wspomagające czy też rozszerzające możliwości statku, bardzo się przydają już w początkowej fazie gry. Wspomniany Kuhlaggregat jest potrzebny do przewozu niektórych towarów, Extratank rozszerza pojemność zbiornika paliwa statku (przyspiesza to znacznie podróże), zaś Extraladerbaum powiększa ładownię, pozwalając na zabranie większych zapasów towaru. Oczywiście, to nie koniec ulepszeń. Występują jeszcze inne, jak Fuel Optimizer i Extra Engine. Przeciętny gracz nie będzie miał jednak problemu z odgadnięciem, do czego te dodatki służą.

Inną kategorią jest sprzęt, pozwalający na uzyskanie dodatkowych zarobków (Mineral Scanner, Mining Device i kilka innych). Na pewno zauważyłeś, że gdy dolatujesz do niektórych systemów, pojawia się deszcz meteorytów. Za pomocą wymienionych urządzeń można z nich wydobywać minerały, które na niektórych planetach są chętnie kupowane.



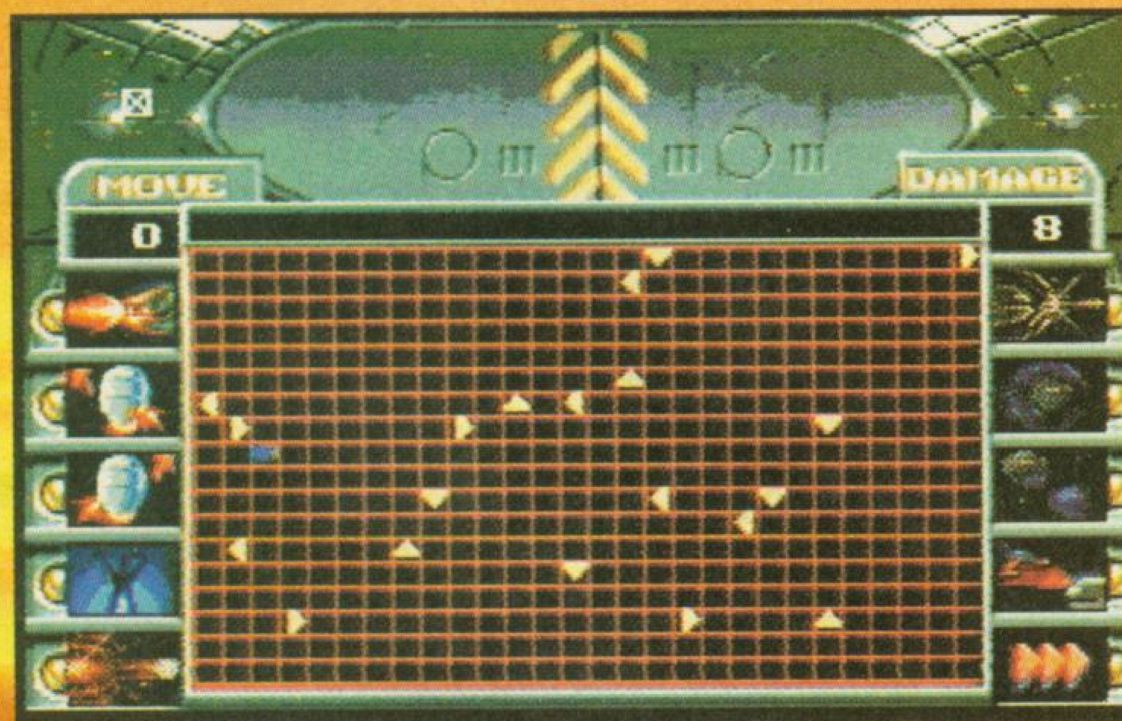
Miasta

Drugą, integralną częścią gry są miasta. To bardzo ważny, jeżeli nie najważniejszy, element zabawy. Właśnie w czasie miejskich wędrówek widać najwięcej zmian w stosunku do pierwszej części gry. Obraz nie jest już tworzony w stylu Dungeon Master (skokowe ruchy, obrót o 90°), lecz zyskał trójwymiarowość. Obecnie jest to świat a la Wolfenstein, z płynnymi ruchami i obrotami. Wracając do samej gry – właśnie teraz widać, jak ważny był początkowy wybór drużyny. Włócząc się po mieście spotykasz wielu przechodniów. Warto z nimi porozmawiać, mogą bowiem pomóc w uzyskaniu pracy. Zlecenia od tubylców są różnorakie. Na początku będziesz miał proste zadania, np.: odszukać osobę X w systemie Y. W miarę, jak będzie rósł autorytet Twojej drużyny, zadania będą coraz trudniejsze, np. przewiezienie ściganej osoby. Jest to element zbliżający WV2 do Frontiera.



Chodzenie po miastach nie jest zajęciem całkiem bezpiecznym. Z reguły mieszkańcy są ludźmi spokojnymi i, o ile ich nie wkurzysz, zostawią Cię w spokoju. Można jednak natknąć się na szaleńca z dwururką w rękach, który będzie chciał wykończyć Twoich wojaków właściwie bez wyraźnego powodu [Mania homicydalna rulez!!! – Alx]. Rozpoczyna się wtedy walka na śmierć i życie, w której nietrudno o zgon któregoś z bohaterów. Jeżeli uda się powstrzymać przeciwnika, lecz czyjeś zdrowie zostanie przy tym nadszarpnięte, należy odszukać znajdujący się w każdym mieście punkt medyczny. Tam wszelkie rany zostaną wyleczone – za skromną opłatą, oczywiście.

Naturalnie, walka nie odbywa się na gołe pięści. Aby zakupić broń, wystarczy odszukać dom handlarza. Można zaopatrzyć się niemal we wszystko – poczynając od noży i kastetów, na karabinach maszynowych kończąc. Na wyposażeniu nie należy oszczędzać, gdyż płaci się w końcu za życie i zdrowie swojej drużyny. Trzeba też mieć na uwadze, że kupno broni to inwestycja jednorazowa; później dokupuje się tylko amunicję.

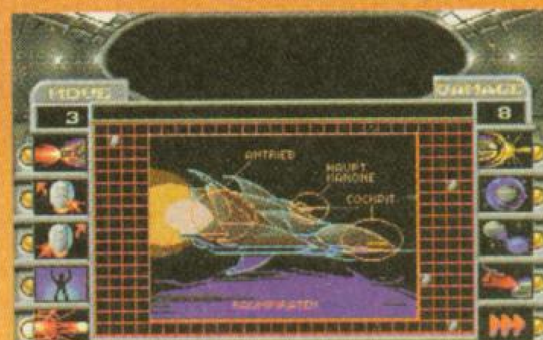


Walka

Przemierzając przestrzeń kosmiczną natkniemy się czasem na wrogie statki kosmiczne. Włącza się wtedy ekran taktyczny – plansza podzielona na kilkadziesiąt kwadracików. Dla pamiętających Whale's Voyage 1 nie będzie to żadna nowość, nie wprowadzono tu bowiem żadnych znaczących usprawnień.

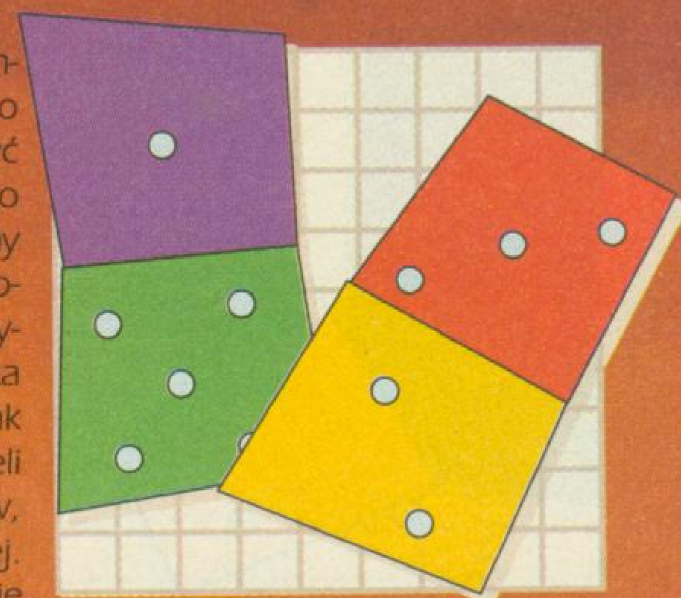
Na planszę naniesione są symbole: krążownika „Whale" i jego przeciwników. Nie muszą to być od razu kosmiczni piraci. Często może się zdarzyć, że spotkamy deszcz meteorytów, które po prostu należy ominąć. Jest to najprzyjemniejsza niespodzianka, jaka może spotkać gracza – wszak meteoryty nie strzelają... Jeżeli jednak natkniemy się na piratów, trzeba działać jak najszybciej. Przede wszystkim nie należy się wahać z użyciem broni (o ile tylko Bronia się zgodzi, cha, cha). Każda zwłoka daje czas statkom dowodzonym przez komputer, a one nie zwykły marnować okazji. Kompletne dno, jeżeli na „Wielorybie" nie ma zainstalowanego żadnego wyposażenia służącego do walki (np. Top albo Bottom Gun). Wtedy można pożegnać się ze swym krążownikiem i pieniążkami. Pozostaje jedynie załadowanie stanu gry.

Podczas walki sterowanie „Wielorybem" jest bardzo łatwe. Dookoła planszy umieszczono ikonki w rodzaju „ruch do przodu", „ruch do tyłu", „strzał". Klikając na nie wykonujesz pożądane posunięcie. I tyle.



Drugim, odmiennym przypadkiem jest walka w mieście. Po nabyciu broni u handlarza można ruszyć do akcji. Nie musisz w ogóle celować, wystarczy tylko mieć na widoku cel i nacisnąć odpowiednią ikonkę. Warto mieć do dyspozycji urozmaicony zestaw broni, gdyż każda broń może się kiedyś przydać. Jeżeli wróg będzie w miarę daleko, można rzucić granatem. W miarę zbliżania się, w ruch pójdą pistolety i karabiny maszynowe. Jeżeli mimo wszystko przeciwnik wyżyje, dobija się go nożem. Dużym ułatwieniem w walce jest opcja General Attack, po użyciu której wszyscy członkowie drużyny atakują wybraną osobę. Akcja przebiega wtedy o wiele sprawniej.

Z przykrością stwierdzam, że znalazłem w grze solidnego buraka. Mianowicie, jeżeli podczas walki wybrałeś powrót na statek, gra zawiesi się. Może autorzy chcieli w ten sposób oduczyć graczy tchórzostwa?



Słów kilka na koniec

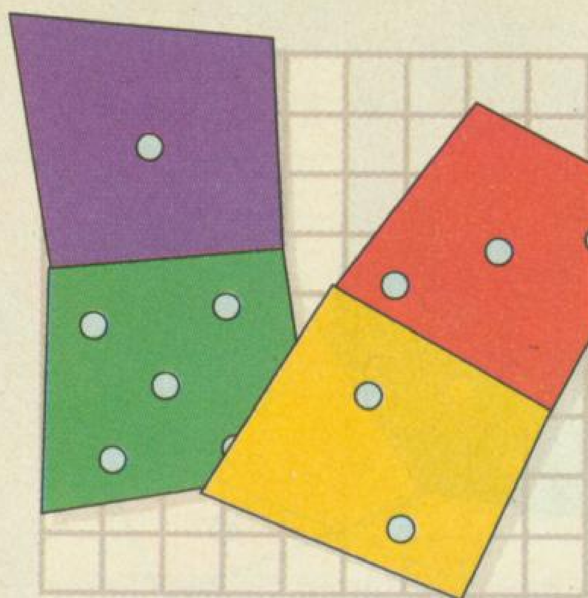
Whale's Voyage 2 jest grą udaną. Wiernie kontynuuje tradycje poprzedniczki, dając jednocześnie nowe wrażenia. Nie jest to jednak kontynuacja satysfakcjonująca w stu procentach. Przydałoby się podrasować grafikę, w wielu miejscach zbyt surową i mało kolorową. Natomiast dźwięk może zostać w obecnej postaci – szczególnie spokojne melodie towarzyszące nam podczas miejskich wędrówek. Autorzy z NEO nie ustrzegli się też kilku błędów. O jednym z nich wspomniałem wcześniej. Inny: jest tylko jedna możliwość nagrania stanu gry! Chciałbym również ujrzeć wersję w pełni anglojęzyczną, gdyż obecna była częściowo angielska, częściowo (z przewagą tej części) niemiecka. Mimo wszystko polecam Whale's Voyage 2 jako naprawdę dobry kawałek softu i czekam na część trzecią.

Przemek Jędrzejczyk

PS Opis powstał na podstawie amigowej wersji gry.

WHALE'S VOYAGE 2
NEO 1995
Handlowa-RPG
Amiga, CD32, PC CD-ROM

Grafika	75%
Dźwięk	80%
Grywalność	85%
Pomysł	80%
Ogółem	85%



Firma ANCO powróciła na rynek gier piłkarskich programem o swojsko brzmiącej nazwie PLAYER MANAGER 2. Powróciła z nowym programistą Stevem Screechem i całkiem nowymi pomysłami, po to tylko, aby dogonić konkurencję. PM2 łączy w sobie funkcje menedżersko–decyzyjne i zręcznościowe.

Za kulisami

Przebrnąwszy przez długą listę współtwórców gry oraz podstawowe opcje (wersja demo, liczba graczy) stajesz, Młody Menedżerze, przed podjęciem życiowej decyzji: to play or not to play? Oczywiście w Anglii, oczywiście na boisku do piłki nożnej. Ponieważ jesteś jeszcze młody (28 lat), silny i zdrowy, masz szansę objąć stanowisko grającego menedżera lub po prostu menedżera („Mode" –„Role play" lub „Normal").

Jeśli postanowiłeś wspomagać piłkarzy na boisku swymi umiejętnościami, musisz jeszcze scharakteryzować siebie jako zawodnika. Przy wyborze stylu gry kieruj się własnymi upodobaniami, decyzja ta ma niewielki wpływ na wyniki Twojej drużyny. Natomiast zastanów się dłużej przed określeniem, na jakiej pozycji będziesz grać w nowym klubie. Po pierwsze dlatego, że decydujesz, którą formację wzmocnisz swoją osobą – bramkarzy, defensywę, pomoc czy atak. Po drugie, swoje umiejętności będziesz wykorzystywał również podczas prowadzenia treningów, a wiadomo, że np. trener–obrońca więcej nauczy zawodników z defensywy.

Player Manager 2 pozwala Ci wybrać spośród 10 różnych boiskowych pozycji: full back to stoper, center back – środkowy obrońca, defender – kryjący obrońca, playmaker – rozgrywający, midfield general – kierujący pomocą, winger – skrzydłowy, midfielder – pomocnik, targetman – łowca goli, center forward – środkowy napastnik, striker – strzelec wyborowy. Decyzja należy do Ciebie i powinna odpowiadać Twojej koncepcji budowy zespołu. Wszak to Ty składasz podpis pod kontraktem.

Z kontraktem w ręku

jedziesz na zasłużone wakacje. (No tak, nawet nie zwróciłeś uwagi na nazwę klubu, z którym podpisałeś umowę o pracę.) Lato, plaża, palmy, słońce – po prostu istny raj. Niestety, nawet takie cudowne warunki nie pozwalają Ci zapomnieć o nowym klubie. Na stoliku przy leżaku stoi drink i... leży adresowany do Ciebie list od prezesa [Mariana D.?! – Alx]. A w nim oficjalne powitanie, oczekiwania zarządu, itd... a co najważniejsze – pieniądze. Dowiadujesz się, że w Anglii czeka na Ciebie pół miliona funtów w gotówce, a oprócz tego kilka ofert od sponsorów.

Wybrać możesz jedną spośród trzech form sponsoringu: pierwsza gwarantuje Ci natychmiastową wpłatę do kasy klubu 212 tysięcy funtów, druga – 100 tysięcy funtów od razu i 200 funtów za każdy tysiąc osób na widowni, trzecia zapewnia duże pieniądze za znaczne osiągnięcia. Radzę wybrać pierwszą ofertę proponowaną przez sponsorów. Pecunia non olet, a najlepsza „pecunia" to ta, która się znajduje w Twojej kieszeni, a nie na papierze.

Pozostałe operacje, należące do Twoich wakacyjnych obowiązków, wykonasz, korzystając z telefonu i komputera. Dzwoniąc do kolegów po fachu ustalasz termin spotkań kontrolnych. Za pośrednictwem kom-





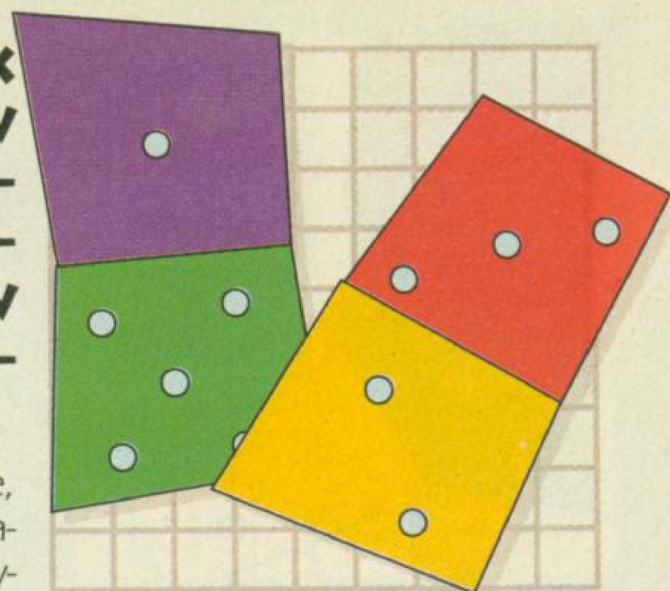






FUTBOL – NIE KOŃCZĄ

ŻYCIE PRZECIĘTNEGO KIBICA PIŁKI NOŻNEJ JEST JAK CIĄGŁE PASMO ROZCZAROWAŃ. MAŁA LICZBA TROFEÓW DO PODZIAŁU SPRAWIA, ŻE SZCZĘŚLIWI KIBICE STANOWIĄ BARDZO NISKI PROCENT OGÓŁU. DLATEGO GRY KOMPUTEROWE O TEMATYCE PIŁKARSKIEJ ODGRYWAJĄ W SPOŁECZEŃSTWIE BARDZO POŻYTECZNĄ ROLĘ – KOJĄ GOREJĄCE DUSZE FANÓW FUTBOLU!





putera dobierzesz sobie odpowiednich ludzi do kadry szkoleniowej. Przy wyborze delikwenta nie sugeruj się jego nazwiskiem czy żądaniami finansowymi. Potrzebujesz fachowców, a najlepsi, którzy chcą z Tobą pracować to tacy, których umiejętności (w skali 1–5) oceniane są na trzy.

Po wykonaniu wszystkich wyżej wymienionych czynności możesz spokojnie wrócić do Anglii, do swojego klubu i zacząć odnosić sukcesy.

Pierwszy dzień w nowym miejscu pracy

zaczyna się zazwyczaj od zwiedzenia pomieszczeń, z których będziesz korzystać. Na początek zbadajmy drugie piętro. Po lewej znajduje się archiwum, zawierające wszelkie informacje dotyczące historii brytyjskiego i światowego futbolu oraz rozgrywek, w których uczestniczysz. Nie ma się co dziwić liczbie książek tam ułożonych, przecież początek rozgrywek ligi angielskiej datuje się na długo przedtem, zanim „na chleb wołałeś bep, a na muchy tapty" (Sapkowski).

Obok archiwum mieści się dział finansowy klubu. Pokój ten jest królestwem jednego tylko człowieka – dyrektora finansowego. Możesz w każdej chwili złożyć mu wizytę i zasięgnąć języka na temat możliwości finansowych klubu. Oprócz ww. pokoi, na ostatnim piętrze umieszczono biuro prasowe – źródło wszelkich ciekawostek prasowych, pomeczowych sprawozdań, wiadomości o zmianach menedżerów i składzie reprezentacji Anglii. Biuro sponsoruje redakcja Anco Times, dlatego jest to jedyny tytuł prasowy dopuszczalny w tym pomieszczeniu.



W centralnej części budynku, na pierwszym piętrze, znajduje się serce Twojego klubu, czyli sala konferencyjna zarządu i Twoje biuro. W pierwszym miejscu podejmować będziesz (wspólnie z zarządem) decyzje o rozbudowie stadionu i, ewentualnie, dotyczące wyjazdu na urlop (czasem przymusowy). Także tutaj wysłuchiwać będziesz wypowiedzi prezesa i kibiców.

Na parterze mieszczą się miejsca pracy Twojego sztabu szkoleniowego (lekarza i dwóch trenerów) oraz szatnia. Do tej ostatniej schodzić będziesz tylko przed meczem.

Lokomotywa ruszyła pełną parą

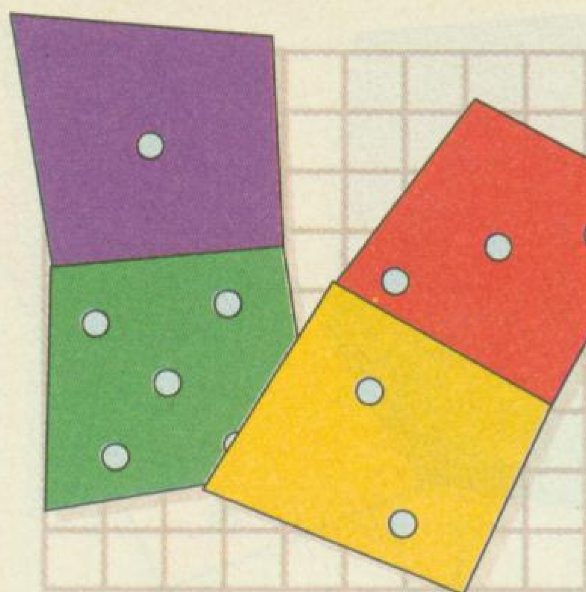
Twoją drużynę czeka teraz rozegranie pięciu spotkań kontrolnych. Jest to liczba odpowiednia, aby zapoznać się z trybem pracy na nowym stanowisku. Zacznijmy od ustalenia taktyki, którą Twoi zawodnicy będą realizować na boisku. Schodzisz więc do pokoju trenerów, wybierasz cztery taktyki spośród oferowanych ośmiu i zapisujesz swój wybór na małej czarnej tablicy. Później idziesz do swojego biura i zaglądasz za wiszące na ścianie zdjęcie drużyny, gdzie znajduje się sejf z klubową kartoteką. Leżące tam akta piłkarzy pomogą Ci zdecydować, których wystawić w podstawowym składzie, a których posadzić na trybunach czy ławce rezerwowych.

Jeżeli uważasz, że drużyna potrzebuje wzmocnienia, skorzystaj z komputera i telefonu stojących na Twoim biurku. Komputer zawiera informacje na temat bieżących zasobów klubowej kasy, przychodów i wydatków. Również za pomocą tego urządzenia kontaktujesz się z łowcą talentów (scout) i zlecasz mu znalezienie piłkarza o wymaganych przez Ciebie cechach. Twój podwładny może wyszukiwać jednocześnie trzy rodzaje zawodników. Na raport „zwiadowcy" musisz poczekać co najmniej tydzień od złożenia zlecenia. Z kolei telefon pozwala zapoznać się z „ogólnoligową" listą transferową.

Po dokonaniu zakupów,



CA SIĘ OPOWIEŚĆ



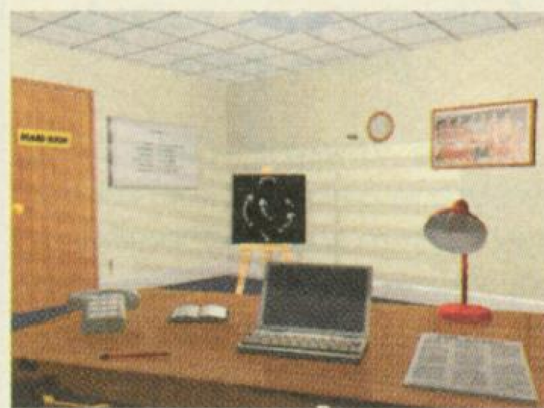
rozdaniu zawodnikom trzynastu koszulek i sprawdzeniu, kto będzie Twoim najbliższym przeciwnikiem (informacja dostępna w komputerze lub w kalendarzu wiszącym przy drzwiach), czas na kw... , przepraszam, mecz, czas na mecz. Schodzisz więc

do szatni

Została Ci jeszcze chwilka na wykonanie ostatnich przetasowań w składzie (w gronie 13 zawodników) i przydział piłkarzom indywidualnych zadań typu: grać skrzydłami, wspomagać działania ofensywne zespołu, próbować szans w dryblingu. Każdy zawodnik może wykonywać jedno zadanie w czasie całego spotkania. W szatni, na małym stoliku zawsze leży przedmeczowy prognostyk, autorstwa znanego eksperta Alana Hansena.



Pozostało jedynie wyjść na murawę. Dziwne, ale Twoi piłkarze zawsze wychodzą przez okno – chyba to jakiś angielski zwyczaj. Jeżeli nie zdecydowałeś się na założenie korków na nogi, masz do wyboru trzy sposoby „przeżywania" meczu. Pierwszy, to krótka informacja radiowa (predict), z której dowiesz się, kto i dla której drużyny strzelił bramki, kogo znie-



siono z boiska na noszach i kto najwięcej rozrabiał. Drugi sposób (watch), to bezpośrednie oglądanie spotkania – z czterech różnych ustawień kamery! Trzeci (fast scaner) – śledzenie wypadków na boisku z helikoptera. Widzisz wtedy jedynie małe kolorowe kropki, uganiające się za białym pikselem.

Jeżeli postanowiłeś wspomóc zespół swoimi umiejętnościami, nie ociągaj się, czeka na Ciebie stadion, wypełniony po brzegi najzagorzalszymi kibicami. Po spotkaniu możesz przeczytać prasowe komentarze ciekawszych spotkań ostatniej kolejki. Każdy mecz Twojego zespołu jest ciekawy, dlatego zawsze znajdziesz artykuł relacjonujący jego przebieg. Z notatnika znajdującego się w biurze dowiesz się, jakie zmiany w ligowej tabeli wynikły po poprzedniej kolejce.

Po przegranym meczu nie czekaj na mannę z nieba, tylko zrób coś. Aby wprowadzić korekty do taktyki, posłuż się tablicą stojącą na środku pokoju. Jeżeli widzisz, że zawodnicy nie potrafią dobrze rozgrywać stałych fragmentów gry, udaj się do trenera i zmień plan ćwiczeń tak, aby więcej czasu poświęcali wykonywaniu rzutów rożnych i wolnych. Możesz przy okazji ustalić indywidualny trening każdego piłkarza.

Gdy będziesz już menedżerem o nazwisku dobrze znanym na Wyspach, większość klubowych drzwi stać będzie przed Tobą otworem. Zastanów się nad możliwością zmiany miejsca pracy. W biurze prasowym sprawdzisz, w którym klubie jest wakat.

Okiem maniaka

Diabeł tkwi w szczegółach. Właśnie one zabijają u piłkarskich maniaków radość z rozgrywki komputerowej. Pozwolę sobie na wskazanie palcem niedociągnięć programu PM2.

Po pierwsze: świat komputerowy nie odpowiada rzeczywistości, gdyż żadna z lig angielskich nie liczy szesnastu zespołów. Nazwiska zawodników nie odpowiadają ich inicjałom. Na przykład w Manchester United gra pomocnik, A. Cantona, urodzony w Anglii.

Po drugie: gra nie pozwala Ci wybrać, w jakim zespole będziesz zaczynał swoją karierę menedżerską. Przyjemniej odnosić sukcesy z Liverpoolem niż z Bradford City.

Po trzecie: napisy informujące o nazwisku strzelca bramki często kłamią. Nie uwzględniają zmian dokonywanych w trakcie meczu – inne nazwisko widzimy w czasie spotkania na dole ekranu, a inne w pomeczowym protokole.

Po czwarte: brakuje możliwości kupienia każdego zawodnika pojawiającego się w grze. Możesz składać oferty tylko zawodnikom znajdującym się na liście transferowej lub wyszukanym przez łowcę talentów.

Po piąte: sędziowanie jest fatalne. Arbiter uznaje gole strzelone przez dziury w bocznej siatce bramki. Pozwala nawet na dokonanie więcej niż dwóch zmian!

Niestety, poza powyższymi uchybieniami, Player Manager 2 ma i inne wady. Bardzo ubogo zaprojektowano część zręcznościową gry. Masz małe możliwości wpływu na obraz gry Twojej drużyny po pierwszym gwizdku sędziego. Nie możesz zmienić taktyki w trakcie meczu, a na ławce rezerwowych siedzi tylko dwóch piłkarzy. W dodatku do gry konieczny jest joystick. Tak więc, jeżeli widzisz, że daną taktyką nie zdołasz rozgromić drużyny przeciwnej, to nic już na to nie poradzisz.

No tak, przecież to są tylko „smuty" jakiegoś marudy, a tak naprawdę PM2 jest programem całkiem niezłym, o ładnej grafice, przyzwoitej muzyce, przy którym miło spędza się czas. A na dodatek zawiera frapujące [i zabawne! – Alx] informacje o lidze angielskiej, które można znaleźć tylko w nielicznych archiwach Wielkiej Brytanii.

Kristoff

Kilka drobnych rad

- Drużyna awansująca do first division (drugiej ligi) musi mieć zadaszone wszystkie trybuny swojego stadionu. Dlatego, jeżeli jesteś w trzeciej lidze i masz możliwość awansu, powinieneś zawsze mieć w sejfie 300 tysięcy funtów.
- Przed ważnymi meczami (np. pucharowymi lub z liderem) pamiętaj o odpowiednim umotywowaniu zawodników premią pieniężną. Grając w premier league (ekstraklasie) nie zapomnij o ustaleniu stałej premii za zwycięstwo.
- Pozbywaj się kiepskich zawodników, mających mniejsze umiejętności niż większość Twoich piłkarzy.
- Jeżeli nie stać Cię na kupienie jakiegoś zawodnika, spróbuj wypożyczyć kogoś o podobnych umiejętnościach.
- Warto mieć w szerokiej kadrze wartościowych zawodników, niezależnie od tego, czy są oni wypożyczeni, czy też nie.
- Podczas treningów nie marnuj czasu na ćwiczenie taktyki, z której nie korzystasz w czasie meczów.
- Słabości Twojego zespołu najlepiej znają kibice. Czytaj korespondencję adresowaną do Ciebie.
- Najistotniejszą cechą zawodnika jest szybkość. Widać to najlepiej, gdy samodzielnie sterujesz grą piłkarzy.



PLAYER MANAGER 2
Anco Times 1995
Sportowa
Amiga, PC

Grafika	90%
Dźwięk	70%
Grywalność	60%
Pomysł	75%
Ogółem	75%

CYTADELA

Jakoś się przyjęło, że większość przygodówek i gier role–playing występuje w cyklach. Niekiedy jest to o tyle dziwne, że kolejne tytuły nie cieszą się popularnością, a autorzy z uporem maniaka wydają następne.

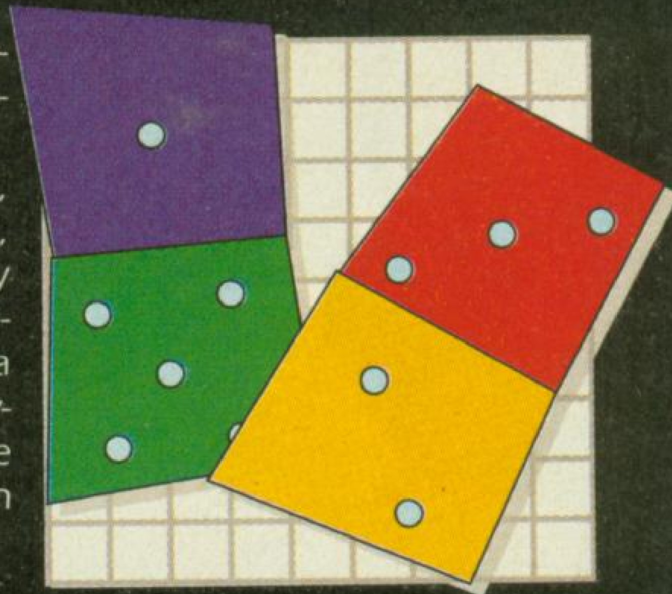
KSIĄŻĘ MORKIN, DOWIEDZIAWSZY SIĘ O LOSIE OJCA, PODNIÓSŁ ZACIŚNIĘTĄ PIĘŚĆ KU NIEBU I ZAWOŁAŁ: „BOROTH WILCZE SERCE! ZAPŁACISZ MI ZA WSZYSTKO SWOIM ŻYCIEM". W POWIETRZU JESZCZE DŁUGO BRZMIAŁ JEGO KRZYK...

Fabuła

Korzenie trzeciej części gry Lords of Midnight sięgają czasów prehistorycznych. Wówczas na całym świecie królowała maszynka o nazwie ZX Spectrum. Dzięki niej można było oderwać się od szarości zwykłego życia i zatopić w innym (w najlepszym razie czterokolorowym – Alx) świecie, zapominając o wszystkim.

Akcja każdej z trzech części toczy się w królestwie Północy. W pierwszej (Lords of Midnight) z nich miałeś za zadanie wyzwolić królestwo spod panowania złego władcy Doomdarka. W drugiej części (Doomdark's Revenge) „bad guy" znów podniósł głowę i porwał Księcia Morkina, syna króla Luxora. Jednak Doomdark został ostatecznie pokonany i zabity. W części trzeciej (Citadel) do głosu dochodzi nowy szwarccharakter – Boroth Wilcze Serce. Pojmał on króla Luxora, podróżującego z kilkoma najbardziej zaufanymi przyjaciółmi. Zakładników uwięził w Czarnej Cytadeli, potężnej twierdzy znajdującej się na południu królestwa. Potem wysłał do księcia Morkina list z żądaniem okupu.

Teraz do akcji wkraczasz Ty, mając za zadanie nie dopuścić, aby w Midnight znowu zaczęły rządzić siły ciemności. Swojej misji nie wykonujesz sam. Z dnia na dzień rosną rzesze Twych sprzymierzeńców, ale pamiętaj, że mnożą się też zastępy Twoich wrogów.



Cel gry

osiągniesz, jeżeli zbierzesz armię zdolną do pokonania Borotha Wilcze Serce i zdobycia Czarnej Cytadeli. Ponadto, przynajmniej jedna z następujących osób: Luxor the Moonprince, Morkin, Anderlane of the Arakai lub Corleth of Corelay musi pozostać przy życiu.

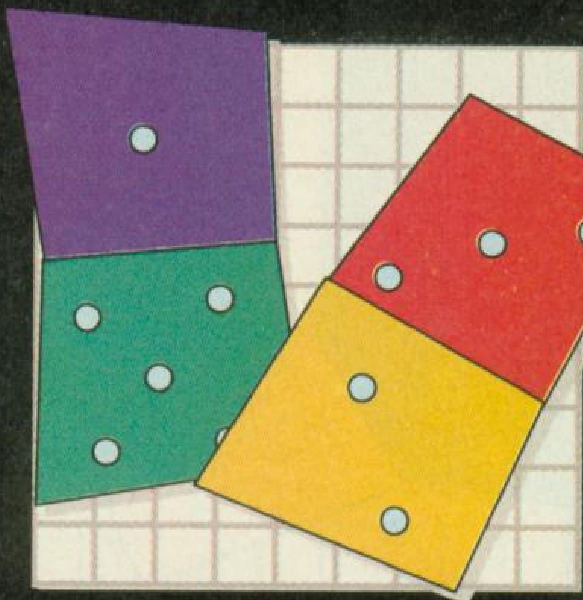
Potężną armię można stworzyć w dwojaki sposób. Po pierwsze – zawierając sojusze, po drugie – zabijając liderów wrogich oddziałów (stajesz wtedy na ich czele). Obydwa sposoby pożerają masę czasu.

Bohaterowie

W LoM możesz kontrolować całe zastępy bohaterów. Każdemu z nich powinieneś wytyczyć jakiś cel, w przeciwnym razie będą się zdrowo obijać. Początkowo postaci jest niewiele, jednak z upływem czasu pojawia się ich coraz więcej (przeważająca część zostaje uwolniona z Czarnej Cytadeli).

Większości postaci możesz przydzielić jedno z następujących zadań:

- **Go to somewhere** – nakazujesz bohaterowi (oraz jego drużynie, o ile ją ma) podążać do wybranego celu. Opcji tej możesz użyć, aby zgrupować w jednym miejscu duże siły. Po dotarciu do miejsca przeznaczenia bohater przechodzi w tryb oczekiwania.
- **Guard somewhere** – zlecasz postaci i jej drużynie ochronę wybranego miejsca. Zaatakuje ona automatycznie każdego, kto się zanadto zbliży.
- **Seize stronghold** – dajesz rozkaz zajęcia warowni. Najlepiej,



jeśli wydasz go wojownikowi mającemu drużynę.

- **Find something** – wybrany bohater ma za zadanie odnaleźć jeden z podanych przedmiotów, ukrytych gdzieś w królestwie. Gdy znajdzie ten przedmiot, powinien otrzymać rozkaz zabrania go.
- **Take something** – zabranie przedmiotu.
- **Attack someone** – dajesz rozkaz zaatakowania określonej postaci. Wybrany wojownik odszuka ją (zostaniesz o tym powiadomiony) i zaatakuje (możesz osobiście przeprowadzić walkę).
- **Join someone** – umożliwia Ci zawieranie sojuszy i tworzenie dużych oddziałów z kilku mniejszych.
- **Recruit someone** – bohater dąży do przyłączenia wybranej postaci. To polecenie nie musi być wykonane, ponieważ postać może się nie zgodzić na wejście w sojusz.
- **Destroy something** – dajesz zadanie zniszczenia jednego z przedmiotów magicznych. Bohater szuka wybranej rzeczy i po znalezieniu niszczy ją.
- **Rescue someone** – treścią tego rozkazu jest uwolnienie zakładników. Zadanie to jest z góry przydzielone. Wykonają je Arin Blood i Corleth of Corelay, znajdujący się na terenie Czarnej Cytadeli. Przeszukują oni po kolei wszystkie pomieszczenia i uwalniają napotkane postacie.
- **Shadowing someone** – polecasz śledzić daną postać. Rozkaz ma właściwie jedno zastosowanie – możliwość zebrania odpowiednio silnego oddziału, a następnie zaatakowanie śledzonego osobnika.
- **Wait** – jeżeli dana postać wykona zlecone zadanie, automatycznie przechodzi w tryb odpoczynku.

Kontrolowanie tak dużej liczby bohaterów jest dość kłopotliwe i czasochłonne. Stale musisz pamiętać, co każdy z nich robi. Natomiast kierowanie pojedynczą postacią jest proste. Możesz w tym brać udział jako widz lub samodzielnie wpływać na przebieg akcji. W LoM zastosowano system sterowania podobny do tego z symulatorów lotniczych. Tak, jak w tych grach, możesz też zmieniać widoki akcji.

Walka

W pewnym momencie okazuje się, że skompletowanie silnego oddziału wymaga użycia siły. Interfejs walki jest moim zdaniem rozwiązany fatalnie. Przeprowadzenie potyczki najlepiej pozostawić komputerowi. Przedtem jednak należy zebrać informacje o atakowanym przeciwniku (jest to możliwe w trybie oglądania mapy).

W trakcie walki nie masz bezpośredniego wpływu na ruchy Twojego bohatera. Możesz tylko wskazywać, jaką część ciała przeciwnika ma on zaatakować. Umożliwia Ci to malutka ikona postaci na dole ekranu. Pokazanie jednej z trzech strzałek wokół postaci jest równoznaczne z wydaniem rozkazu zaatakowania: głowy, prawej (lepiej bronionej) i lewej strony ciała. Wskazując tarczę, każesz wykonać ruch defensywny (czyli po prostu bronić się). Kolor strzałki oznacza: czerwony – dane posunięcie nie może być wykonane; zielony – wykonanie ruchu jest



możliwe; żółty – wybrany cios jest właśnie wykonywany.

Powinieneś również zwracać uwagę na dwa symbole: miecze – siły aktualnie kontrolowanego wojownika oraz jego przeciwnika i serduszka – żywotność. Jeśli prowadzisz potyczkę między dwoma oddziałami – miecze i serduszka odzwierciedlają sumaryczną siłę i żywotność wszystkich wojowników.

W walce ważną rolę odgrywa element szczęścia. Nawet jeśli masz liczebną przewagę i jesteś silniejszy od przeciwnika, ten przypadkowym ciosem w serce może w szybki sposób zakończyć bitwę.

Indywidualną walkę prowadzisz również, gdy chcesz zająć twierdzę (musisz dowodzić oddziałem o sile adekwatnej do siły obrońców). W tym wypadku potykasz się z głównodowodzącym obrońcą.

Z moich doświadczeń wynika, że na początku najłatwiej jest pokonać wojowników oznaczonych na mapie drewnianymi tarczami.

Magia, czary i magiczne przedmioty

W LoM nie ma zbyt dużo miejsca na takie „głupoty". Nie występują tu czarownicy, wiedźmy itp. Jest to w pewnym sensie świat zupełnie realistyczny. Pewną rolę, dzięki swym właściwościom, odgrywają w nim przedmioty – pomagają osiągnąć lepsze efekty. Musisz jednak przy tym uważać – nie każdy może używać wszystkich przedmiotów. Niektóre z nich przynoszą efekt zupełnie odmienny od oczekiwanego. Dokładne informacje o ich działaniu można znaleźć w encyklopedii. Przedmioty, które Ci się nie przydadzą, najlepiej zniszczyć (mogą przynieść korzyści Twoim wrogom).



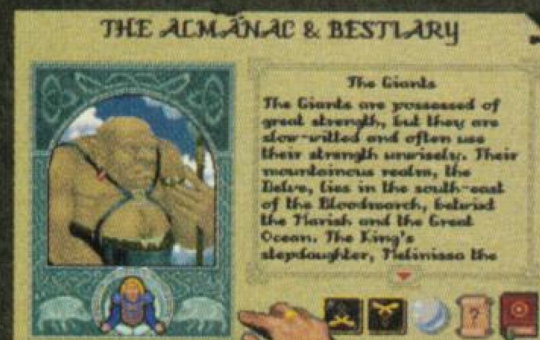
Bestiariusz

W grze występuje tak niewielka liczba bestii i mają one tak mizerne znaczenie, że nie są warte nawet wzmianki. Jeszcze raz ujawnia się realizm świata LoM.

Podróżowanie

Do przemieszczania się mogą służyć trzy środki transportu. Najwolniejszy, najbardziej męczący i jednocześnie najczęściej stosowany – to per pedes (czyli pieszo). Nieco szybciej możesz poruszać się łodzią, a najszybciej – lecąc na smoku. Łodzie można łatwo znaleźć w pobliżu rzek, zaś smoka niejako automatycznie otrzymuje każdy uciekinier z Czarnej Cytadeli.

Każdy sposób ma swoje ograniczenia. Pieszo możesz dotrzeć niemal wszędzie, jednak – powoli. Łódź pozwala jedynie na podróżowanie drogą wodną. Natomiast idealnym środkiem transportu jest smok. Można się na nim dostać wszędzie i szybko. Tyle tylko, że wojownik musi wtedy podróżować samotnie, bez towarzyszącego mu oddziału. Szkoda że smok jest jedynie środkiem transportu, a nie bronią ofensywną. Przydałoby się, żeby mógł na przykład ziać ogniem.



Podsumowanie

Gdyby Lords of Midnight – The Citadel była pierwszą grą z cyklu, można by o niej napisać, że jest nowatorska i przymknąć oczy na jej wady. A tak... Na pewno można powiedzieć, że jest nietypowa. Tylko, czy jest to jej zaleta?

Nie jest to gra role-playing. Brakuje czarów i magii czy też możliwości określania cech boha-

tera. Nie jest to również przygodówka. Występuje w niej o wiele większa dowolność i mniejsza liniowość. Nie można dać dokładnego przepisu krok po kroku, umożliwiającego skończenie gry. Nie jest to także gra strategiczna. Mechanizmy strategiczne są w niej zbyt banalne i polegają głównie na umiejętnym grupowaniu oddziałów w większe armie oraz zapobieganiu rozprzestrzeniania się sił podległych i popierających Borotha Wilcze Serce. Jednakże brak silniejszej deklaracji w którymkolwiek kierunku powoduje, że nie znajdzie tu zbyt wiele dla siebie ani rasowy role-playowiec, ani przygodówkowiec, ani strateg. Dzięki możliwości kierowania tak dużą liczbą bohaterów, dzięki wielkości krainy, którą mogą obejść oraz zupełnej dowolności postępowania, gracz znajdzie w LoM „rozrywkę" na długie miesiące. Tyle tylko że, jakby to delikatnie rzec, wieje z niej nudą. Potrzeba naprawdę dużo samozaparcia, żeby ją skończyć.



Osobnego omówienia wymagają grafika i muzyka. O ile z wcześniejszymi zarzutami pod adresem gry niektórzy mogą się nie zgodzić, o tyle sądzę, że z tą opinią zgodzą się wszyscy. Otóż wykonanie grafiki i muzyki zakrawa na kpinę. Nie wiem, co kierowało autorami, ale wydanie kiepskiej, pikselowatej naśladowczyni Comanche'a im nie wyszło. W epoce CD-ROM przyzwyczajeni jesteśmy do grafiki najwyższej klasy, dlatego pierwszy kontakt z kompaktową LoM może przyprawić o zawał serca. Natomiast, gdy usłyszałem muzykę i inne dźwięki, zacząłem już powoli żałować, że mój komputer ma kartę dźwiękową. Na szczęście można wyłączyć wszystkie efekty, przepraszam za wyrażenie, dźwiękowe.

Tyle o grze The Citadel. Być może program znajdzie jednak wielu zwolenników – być może moje osądy są zbyt ostre. Zresztą, przekonaj się sam!!!

Darek Bujalski

Wymagania sprzętowe: 486 33 MHz, 8 MB RAM, 10 MB wolnego miejsca na HDD, CD--ROM o podwójnej prędkości.

PS Grę do testów przekazała firma CD Projekt.

Mała klawiszologia

Widoki:
1 – z przodu,
2 – z prawej,
3 – z tyłu,
4 – z lewej,
5 – z powietrza,
6 – oczami bohatera.

Działania:
F1 – rozmowa,
F2 – atak,
F3 – zdobywanie twierdzy,
F4 – wejście/wyjście z budynku,
F5 – wejście/zejście ze smoka,
F6 – wejście/zejście ze statku,
F7 – podniesienie/upuszczenie przedmiotu,
F10 – uwolnienie zakładnika.

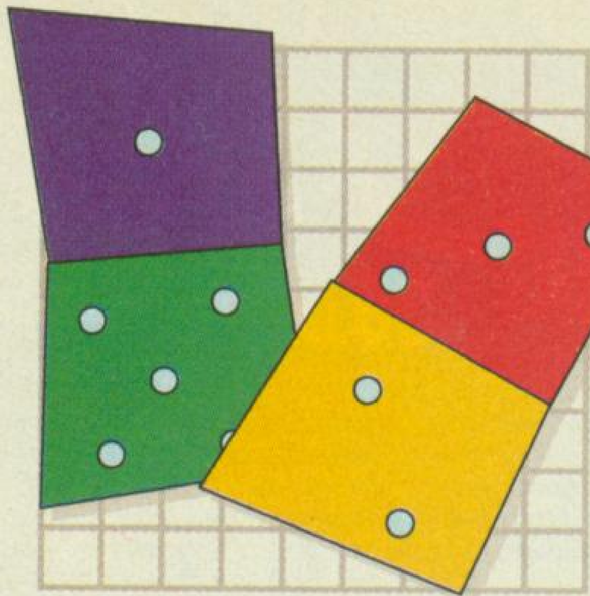
Ruch:
LPM – do przodu,
PPM – zatrzymanie ruchu,
Ruchy myszki – wszystkie pozostałe możliwości ruchu.

LORDS OF MIDNIGHT
Domark 1995
Przygodowa
PC CD-ROM

Grafika	70%
Dźwięk	50%
Grywalność	75%
Pomysł	70%
Ogółem	70%

Rozwiązanie gry publikujemy na stronie 37.

STONEKEEP



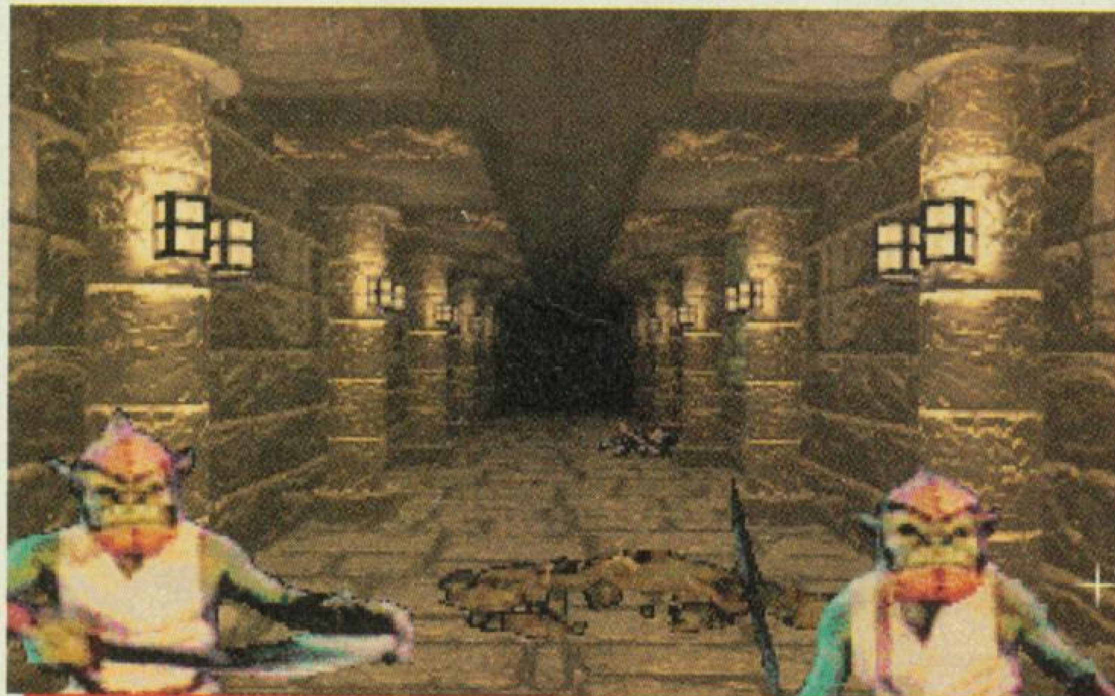
Według zapowiedzi, gra Stonekeep miała dokonać przełomu w dziejach RPG. Co prawda, przyzwyczailiśmy się już do wielkich słów, jakimi szermują firmy w zapowiedziach reklamowych, ale tym razem rzeczywiście doczekaliśmy się programu wyjątkowego i bardzo interesującego. Przede wszystkim, okno gry zajmuje cały ekran monitora. Menu drużyny i ekwipunku ukazuje się dopiero po wywołaniu. Niewątpliwie takie rozwiązanie sprzyja spotęgowaniu nastroju i pomaga lepiej identyfikować się z głównym bohaterem. Walki toczą się w czasie rzeczywistym (co zmusza do uzyskania



pewnej sprawności w operowaniu myszą), a bohaterowie towarzyszący liderowi nie są kontrolowani przez gracza, czyli zachowują się absolutnie niezależnie. Wszystko to powoduje, iż gra z pewnością jest bardziej realistyczna niż większość programów konkurencyjnych.

Historia

Z pięknego i nastrojowego intro dowiadujemy się o zagładzie miasta Stonekeep. Drake, który tę zagładę przeżył jako dziecko, po dziesięciu latach staje przed szansą wskrzeszenia zrujnowanego miasta i wyzwolenia z niewoli dobrej bogini Thery, złapanej w pułapkę przez Króla Cieni. Drake



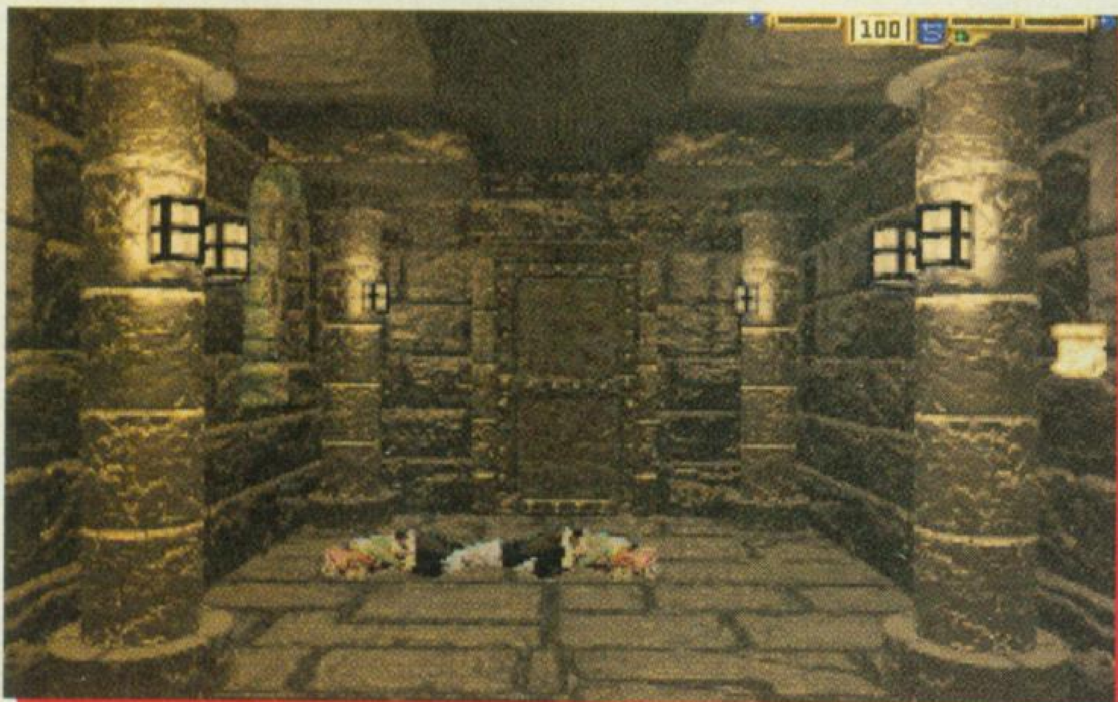
będzie musiał przemierzyć labirynty pełne wrogów, aby zmierzyć się ze Złem. W podróży spotka przyjaciół, którzy pomogą mu w walce, znajdzie przydatne artefakty, nauczy się czarów. Czekają go nie tylko bitwy, ale będzie też zmuszony rozwiązywać zagadki, wykazać się sprytem i pomysłowością.

Początek

Kiedy Drake rozpoczyna wędrówkę po labiryntach Stonekeep jest niedoświadczonym wojownikiem (w dodatku nie mającym żadnego ekwipunku) i nie zna magii. Ale i wrogowie, z którymi będzie musiał się uporać, nie są specjalnie wymagający. Później cechy naszego bohatera (zdrowie, zręczność i siła) będą się stopniowo rozwijać. Wzrośnie też jego biegłość we władaniu najczęściej używanym orężem (bronią miotaną, sztyletem, mieczem, bronią obuchową, pięściami lub bronią drzewcową). Drake odnajdzie pergaminy z runami oraz magiczne różdżki, co pozwoli mu na



stosowanie magii (czasem to jedyna droga do sukcesu). W miarę zwiedzania Stonekeep Drake znajdzie towarzyszy chętnych wziąć udział w jego podróży, a ich pomoc okaże się wręcz bezcenna.



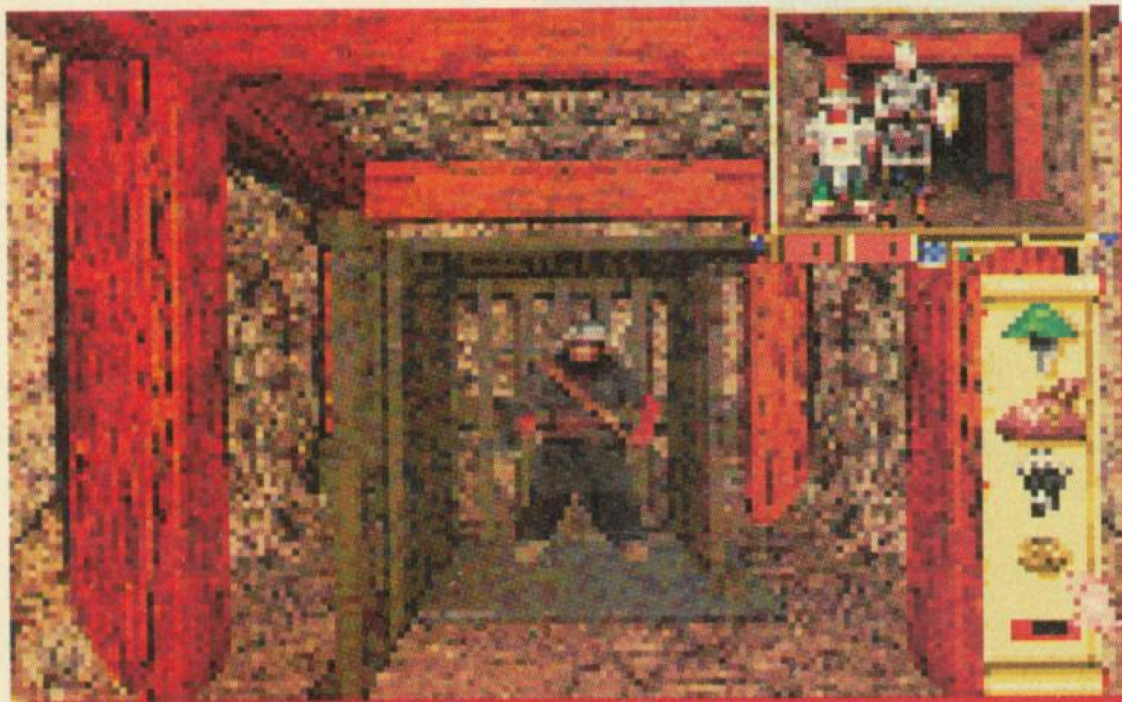
Walka

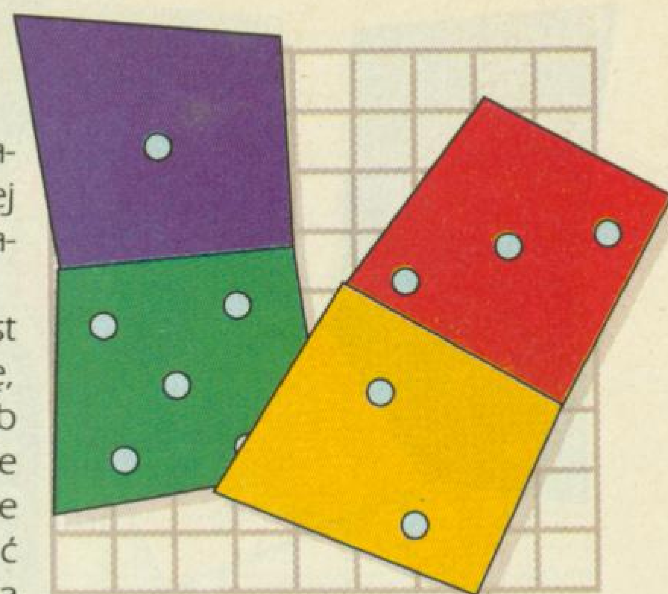
Z technicznego punktu widzenia walka przebiega bardzo prosto. Wystarczy kliknąć PPM na potwora, aby Drake zadał cios bronią, którą trzyma w dłoni (ewentualnie pięścią). Towarzysze Drake'a radzą sobie bez ingerencji gracza, który musi tylko dbać, aby byli odpowiednio wyekwipowani oraz leczeni z ran (za pomocą mikstur lub czarów). Ale walka to nie tylko technika, lecz i taktyka. Potwory są najczęściej dość silne i wytrzymałe, a siły życiowe Drake'a nie za wielkie. Konfrontacja oko w oko i pójście na wymianę ciosów – to często najgorsze z rozwiązań. Wykorzystać trzeba fakt posiadania kamieni (potem kuszy, łuku czy czarów ofensywnych) i bombardować wroga z bezpiecznej odległości. Kiedy nie jest to możliwe, zawsze można uciec (nawet przebiegając „przez" potwory). W walce czasem warto stosować taktykę typu: uderzenie–odskok–uderzenie. Warto też wykorzystać fakt, iż wrogowie nie są w stanie przejść przez drzwi. Stojąc w progu możemy bezkarnie zasypywać ich pociskami. To nielogiczne, ale



ułatwia zabawę. Zdarza się też czasem, iż przeciwnicy stoją po prostu na środku korytarza i nie reagują, gdy rąbiemy w nich z łuku (tylko jęczą i puszczają krew).

NAD TYM PROGRAMEM PRACOWANO OSIEM LAT. ZREALIZOWANIE SAMEGO INTRO KOSZTOWAŁO KILKASET TYSIĘCY USD. NA PYTANIE, CZY TE LATA I TE PIENIĄDZE ZAOWOCUJĄ, ODPOWIEDZI UDZIELĄ (ZA POMOCĄ SWYCH PORTFELI) SAMI GRACZE.





I znowu: nie jest to zbyt realistyczne, ale na szczęście sytuacja taka nie zdarza się często.

Magia

odgrywa ogromną rolę, przede wszystkim z uwagi na możliwość stosowania czarów leczących. W Stonekeep nie ma bowiem opcji odpoczynku czy spania! Bohaterowie mogą regenerować swe siły jedynie: zjadając odpowiednie roślinki, pijąc mikstury, czerpiąc z fontann Thery (nie jest ich dużo) oraz właśnie – stosując magię. Stanowi to z pewnością spore utrudnienie, zwłaszcza że magiczna moc Drake'a jest radykalnie ograniczona i regeneruje się jedynie w specjalnych miejscach (mana circle). Stosowanie zaklęć jest bardzo proste i przebiega według następującego schematu.

1. Każdy znaleziony pergamin z runem zostaje zapisany do naszego notatnika.
2. Musimy dać Drakowi do ręki różdżkę.
3. Wybieramy run z notatnika i klikamy na nim myszą. Zapisujemy go na różdżce (różdżki, w zależności od rodzaju, mają od dwóch do sześciu miejsc na runy).

Sądzę, że pewnego wyjaśnienia wymaga stosowanie czarów oddziałujących na drużynę (np. leczenia), zwłaszcza iż nie jest to wyjaśnione w instrukcji. Otóż, aby rzucić czar typu Heal czy Silence należy kliknąć myszą na odpowiednim runie zapisanym na różdżce, następnie kliknąć na kompasie, a kiedy pojawią się sylwetki bohaterów – kliknąć na nich.

Ułatwienia

Najważniejszym jest z pewnością automapowanie. To już co prawda standard w RPG i gry bez automappingu (takie były Beholdery) raczej nie powinny się już pojawiać na rynku. W Stonekeep automatyczna mapa nie jest co prawda tak perfekcyjna jak w Lands of Lore, ale za to pozwala na wprowadzanie własnych oznaczeń i notatek. Wywołuje się ją po prostu naciskając klawisz Tab (czyżby twórcy Stonekeep uważali, iż do tego stopnia przesiąkliśmy Doomem?). Następne ułatwienia – to możliwości rozjaśniania i ściemniania ekranu gry (znowu kłania się Doom), wywoływanie dialogów w formie tekstowej (bardzo przydatne) i kontrolowanie czułości myszy.

Dodatkowym ułatwieniem jest fakt, iż akcja gry zatrzymuje się, kiedy przeglądamy inwentarz lub podnosimy przedmioty. Spokojnie i bez pośpiechu możemy zawsze pozbierać skarby i posegregować je bez nerwowego rozglądania się, czy ktoś/coś zaraz nas nie zaatakuje. Znowu nie jest to zbyt logiczne, ale podoba mi się.

Jednak najważniejsze ułatwienie (wręcz cheat!) możemy sobie



sprokurować na początku gry. Otóż absolutnie nie wolno nam schodzić na I poziom podziemi, zanim nie zdobędziemy cudownego sztyletu! Aby to zrobić należy trzykrotnie ruszyć wajchę przy drzwiach prowadzących na schody, potem cofnąć się kawałek i poszukać ruchomej cegły, a następnie nacisnąć ukrytą dźwignię, która otworzy tajne przejście. Bez tego sztyletu (28 do ofensywy!) walki będą piekielnie trudne – ze sztyletem bajecznie łatwe (przynajmniej na początku). Dość powiedzieć, że mrówki i słabsze sharga giną od jednego (góra dwóch) ciosów. Jednak konia z rzędem temu, kto sam wpadł na pomysł, jak zdobyć tę niesamowitą broń.

Wrażenia

Stonekeep to gra z bardzo czytelną grafiką. Na szczęście, twórcy nie dali się skusić modzie na płynne chodzenie (typu Doom), którego w RPG wręcz nienawidzę. Nastrojowa muzyka, takież dźwięki i odgłosy tworzą atmosferę gry. Razi, niestety, głupkowate zachowanie niektórych monstrów (przykład z drzwiami, który podałem wyżej), nie najlepsze jest też menu inwentarza, w którym (kiedy ma się kilkadziesiąt przedmiotów) dość ciężko się połapać. W Stonekeep występują też błędy sprokurowane przez samych programistów (szczegóły podaję w solucji), a jeden z nich może nawet spowodować, że gry nie da się ukończyć (a to już fakt godzien potępienia). Jednak mimo wszystkich swoich niedociągnięć (co oni przez te osiem lat robili, że są w ogóle JAKIEKOLWIEK niedociągnięcia?) Stonekeep jest z pewnością propozycją bardzo interesującą. Myślę, że to „lektura" obowiązkowa dla każdego miłośnika RPG. I radzę grać szybko, bo już "na dniach" spodziewane są hity, takie jak Lands of Lore 2 i Elder's



Scroll 2 i znowu na nic, cholera, nie będzie czasu.

Jacek Piekara

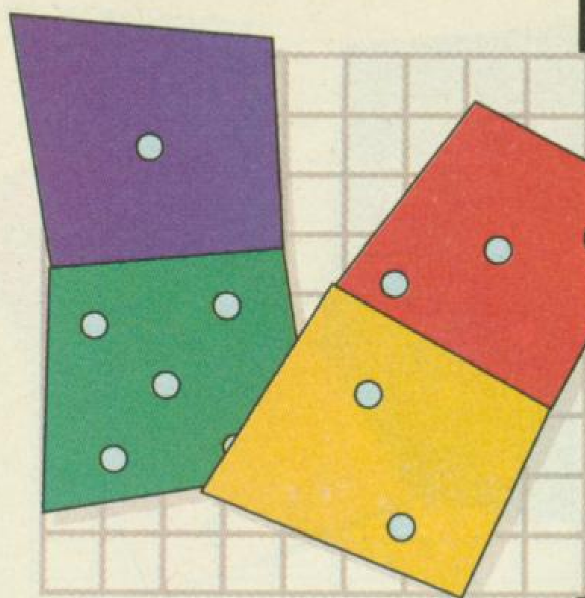
Dystrybucja: CD Projekt
ul. Marszałkowska 7/3
00-626 Warszawa
tel./fax (0-22) 25-07-03
fax (0-2) 612-39-06
Cena: 169 zł.



STONEKEEP
Interplay 1994
Role-playing
PC CD-ROM

Grafika	90%
Dźwięk	85%
Grywalność	95%
Pomysł	90%
Ogółem	90%





THE SCROLL

ON WIĘCEJ NIŻ WIELKI NIL POKRYWA EGIPT ZIELONOŚCIĄ,
ON KRAJE OBYDWA SIŁĄ NAPEŁNIŁ,
ON JEST ŻYCIEM, KTÓRE CHŁODZI NOZDRZA.
SKARBY, KTÓRE ROZDAJE SĄ STRAWĄ DLA TYCH, KTÓRZY IDĄ ZA NIM.
ON ŻYWI TYCH, CO WSTĘPUJĄ NA JEGO DROGĘ.

WERSET NA CZEŚĆ FARAONA AMENEMHETA III (XII DYNASTIA 1849-1801 PRZED CHRYSTUSEM)

Nie bez powodu umieściłem tu piękny przykład poezji starożytnych Egipcjan. Dawno temu, nad brzegami Nilu faraonowie uważani byli za bogów, a w grze The Scroll firmy Psygnosis mamy do czynienia właśnie z krnąbrnymi i złośliwymi bogami starożytnego Egiptu. Gra miała się ukazać około dwa lata temu pod tytułem Daughter of the Serpents. Widocznie autorzy zaspali, bo pojawiła się dopiero teraz.

Jak to zwykle bywa w opowieściach tego typu, jakiś zdolny człowiek znajduje sposób na sprowadzenie z powrotem na ziemię pradawnych bóstw, a grupa innych postanawia wykorzystać ten fakt do własnych celów. Z takiego rozwoju wypadków mogą wyniknąć tylko kłopoty i tak się też dzieje. W Scrollu wcielasz się w postać młodego egiptologa (lub okultysty, masz bowiem do wyboru dwie postacie), który przyjeżdża do Alexandrii w celu wykonania pewnych badań. Na miejscu zostajesz wplątany w paskudną aferę, o której pisałem wcześniej. Trup ściele się gęsto, a Ty musisz się coraz bardziej starać, by ujść z życiem. Warto przy okazji zauważyć, że w zależności od tego, którą postać wybierzesz na początku gry, przeżyjesz różne przygody. Ogólny sens gry pozostaje oczywiście bez zmian, lecz różnią się czynności, które musisz wykonać, by osiągnąć cel.

O grafice

Cóż można powiedzieć? Jaka jest, widać – w niskiej rozdzielczości, rysowane tła. Powiedziałbym – standardowa. Gdyby gra ukazała się dwa lata temu prawdopodobnie zrobiłaby karierę, lecz teraz nikogo już nie zachwycą takie obrazki. Fakt, nie są brzydkie, lecz w dzisiejszych czasach gra, która nie korzysta z wysokiej rozdzielczości, jest raczej z góry skazana na niepowodzenie (chyba że wyróżnia się innymi cechami, które decydują o jej powodzeniu – vide Full Throttle lub Lost Edèn). W Scrollu grafika broni się więc słabo, tym bardziej że kolory są trochę monotonne. Sprawy nie poprawiają też animacje, niezbyt liczne, a w dodatku średniej jakości. Być może dobre i płynne wstawki uratowałyby trochę grę. Na uwagę natomiast zasługują występujące w kilku momentach gry morphy (m.in. przemiana sfinksa w demona oraz kobiety w szkielet). Niestety, jest ich zbyt mało, by w sposób zauważalny uatrakcyjniły zabawę.

O muzyce

też niewiele można powiedzieć. Nie wyróżnia się niczym specjalnym, a gdy muzyka nie wpada w ucho, to raczej nie ma szans, by zostać doceniona. Tak też jest i w tym przypadku. Można bez problemu stwierdzić, że odgłosy są, lecz gdy trzeba powiedzieć na ten temat coś więcej, niewiele przychodzi na myśl. Pozostaje tylko podać programistom z Psygnosis przykład czegoś naprawdę dobrego, ot choćby wspaniały podkład dźwiękowy z Command & Conquer.

Obsługa

przypomina nieco stary przebój Heart of China. Świat widzisz oczami głównego bohatera. Masz przed sobą nieruchomą planszę z widokiem miejsca, w którym się aktualnie znajdujesz oraz kursor zmieniający kształt w zależności od funkcji, jaką w danym momencie spełnia. Gdy najedziesz kursorem w prawy dolny róg ekranu, zmieni się on w małą kartkę papieru. Gdy klikniesz myszą, wyświetli się plansza obrazująca Twój aktualny stan posiadania. Na początku, jak nietrudno się domyślić, nie znajdziesz tam wielu rzeczy poza pieniędzmi, lecz z czasem liczba przedmiotów zacznie się zwiększać. Kluczowe przedmioty to: mapa, notatnik oraz przewodnik po Alexandrii. Zdobądź jak najszybciej wyżej wymienione rzeczy, gdyż bez nich nie będziesz mógł swobodnie grać.

Dzięki mapie możesz się poruszać po Alexandrii (podobnie jak





w grze Sherlock Holmes). Zaraz po nabyciu mapy zauważysz kilka miejsc zaznaczonych na niej, w które możesz się udać. W miarę postępów w grze dowiesz się o kolejnych lokacjach. Zostaną automatycznie naniesione na mapę i od tej pory będziesz mógł je odwiedzać. W notatniku zapisane są wspomnienia głównego bohatera (czyli Twoje). Jest to łagodna forma podpowiedzi do gry – pewne problemy, na które możesz trafić są tam wyjaśnione, lub przynajmniej uzyskasz wskazówki nt. sposobu ich rozwiązania. W przewodniku po Alexandrii, który będziesz miał okazję nabyć na początku gry, znajdziesz opis miasta, a także wyznawanej w nim religii, propagowanej kultury i wiele innych ciekawych rzeczy. Najważniejszą opcją przewodnika jest nagrywanie aktualnego stanu gry. Nie mając go, nie można zachować gry, co w ewidentny sposób uniemożliwia normalne granie – bądź co bądź Scroll jest przygodówką i na pewno znajdziesz kilka miejsc, w których utkniesz.



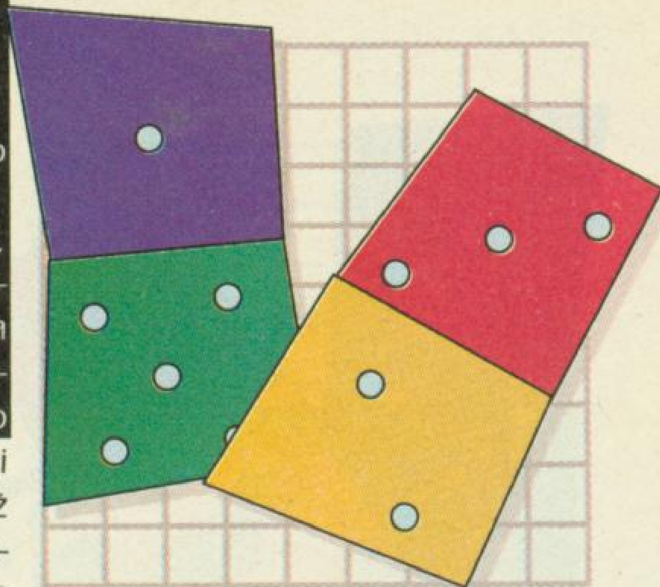
Czasami będziesz musiał skorzystać z jakiegoś przedmiotu. Kliknięcie na nim myszą zmienia kursor w odpowiedni symbol i możesz wtedy użyć przedmiotu na czymś. Przedmioty możesz łączyć ze sobą w sposób analogiczny do wyżej opisanego. Czasami zdarza się, że przedmiot trzeba najpierw położyć na ziemi, a dopiero później można go użyć (np. flet w końcowej części gry). Od czasu do czasu będziesz miał okazję porozmawiać z innymi postaciami występującymi w Scrollu. Rozmowa toczy się automatycznie, nie masz dużego wpływu na to, co zostanie powiedziane. Jeżeli w trakcie rozmowy musisz podjąć jakąś decyzję lub masz do wyboru dwa kierunki rozwoju dyskusji, wyboru dokonujesz klikając na odpowiednim tekście (możliwości podświetlone są na pomarańczowo i odróżniają się od reszty napisów). Jeżeli musisz komuś coś dać (na przykład łapówkę urzędnikowi), wyjmij odpowiedni przedmiot i włóż go postaci do ręki.



Na koniec trzeba powiedzieć, że obsługa nie jest zbyt wygodna (szczególnie operacje na przedmiotach), chociaż nie stanowi żadnej nowości. A wydawało mi się, że sposoby komunikacji programu z graczem zostały już opanowane do perfekcji. Natomiast Scroll pod tym względem jest nieco toporny, co nieco przeszkadza w zabawie, lecz nie jest zarzutem na tyle poważnym, by się przyczepić na serio.

W sumie

uważam, że Scroll nie jest złą grą, choć minęły czasy, w których mógłby osiągnąć dużą popularność. Gra broni się dosyć ciekawym scenariuszem (choć może nieco zbyt krótkim i łatwym, szczególnie jeśli korzysta się z podpowiedzi zawartych w notatniku) i w miarę poprawnym wykonaniem. Nie wystarczy to jednak, by zwróciła na siebie uwagę, szczególnie że pojawiło się teraz mnóstwo naprawdę dobrych, nowoczesnych gier przygodowych, z którymi Scroll nie może konkurować. Myślę więc, że będzie to kolejna gra niezauważona i niedoceniona, a szkoda, bo jest całkiem fajna.



Frogger

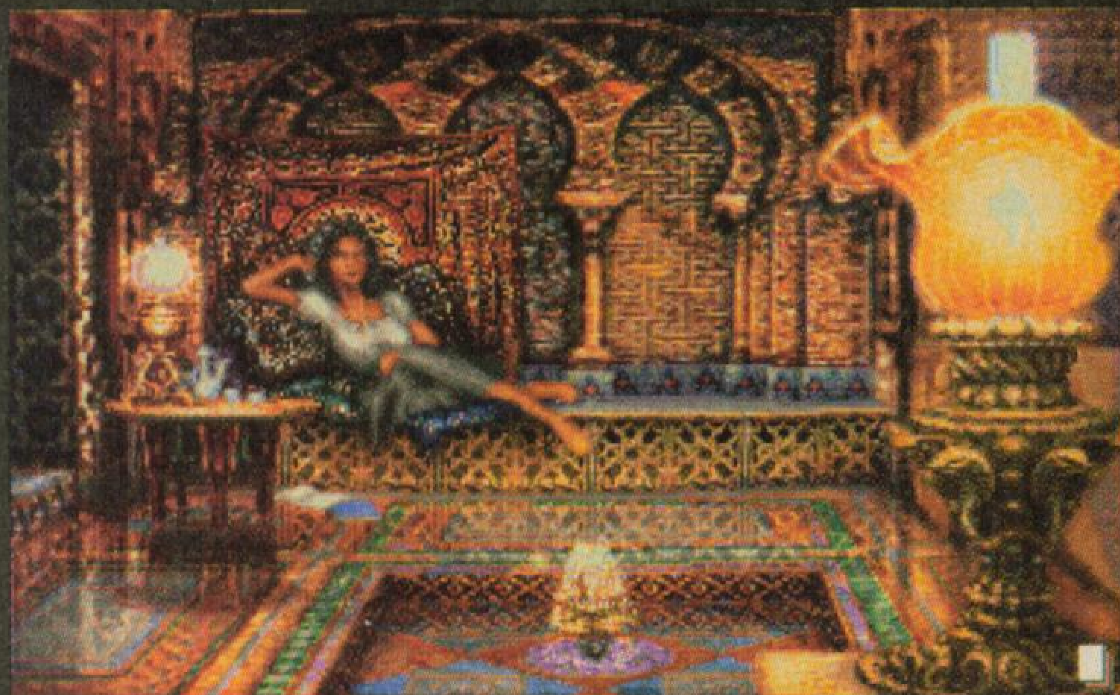
PS Pełne rozwiązanie gry publikujemy na str. 36

Dystrybucja:
LiComp
ul. Okrężna 3
02-916 Warszawa
tel. 642-27-66, 642-27-68
fax 642-27-69

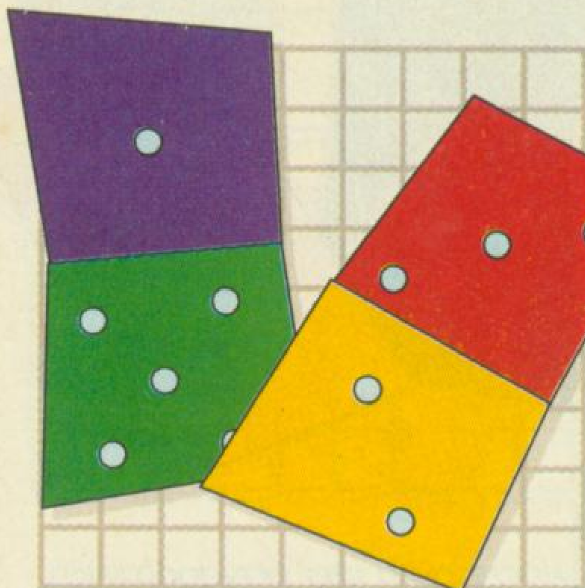
THE SCROLL
Psygnosis 1995
Przygodowa
PC CD-ROM

Grafika	75%
Dźwięk	70%
Grywalność	75%
Pomysł	80%
Ogółem	75%









KAJKO I KOKOSZ

TAK SIĘ JUŻ PRZYZWYCZAIŁEM DO ANGIELSKICH PRZYGODÓWEK, ŻE GDY NA EKRANIE UJRZAŁEM POLSKIE NAPISY, POCZUŁEM SIĘ DZIWNIE I NIESWOJO.

Myślałem, że już nigdy nie doczekam się porządnej polskiej gry przygodowej, godnej konkurować z Teenagentem. Na szczęście myliłem się. Oto bowiem wpadła mi w ręce gierka pt. Kajko i Kokosz, znana użytkownikom Amigi od około roku.

Bohaterami gry, jak nietrudno się domyślić, są Kajko i Kokosz, dwie postacie doskonale znane z komiksów. Staje przed nimi kolejne wyzwanie. Otóż woda w studni w Mirmiłowie została zatruta przez Hegemona i jego bandę Zbójcerzy (brudną robotę rzecz jasna wykonał Oferma, jako „ochotnik"). Nasi chłopcy muszą uratować sytuację, w miarę możliwości jak najszybciej. Scenariusz jest dosyć prosty, nie ma w nim wielu niespodzianek, lecz nie przeszkadza to w dobrej zabawie. Intryga mogłaby być wprawdzie trochę dłuższa – ledwo się rozegrałem, już był koniec.

Trochę o grafice...

Jest w miarę ładna. Rysowana przez Janusza Christę, przypomina w 100% komiks i chyba o to chodziło. Tła sprawiają przyjemne wrażenie, postacie niestety prezentują się gorzej (wyglądają jak zlepki kolorowych pikseli). Szwankuje też animacja, bohaterowie poruszają się niezbyt płynnie. Poza tym czasami zawodzi zmiana jednego ekranu na drugi i postacie pojawiają się w dziwnych miejscach. Oprócz tych kilku wpadek całość prezentuje się naprawdę sympatycznie. Szczególnie podobało mi się intro, mimo że nie było w nim ani odrobiny animacji.



I o muzyce...

Gdy pierwszy raz uruchomiłem grę, byłem mile zaskoczony fajną muzyczką, przygrywającą podczas wejściówki. Była naprawdę dobra i pasowała do atmosfery gry Kajko i Kokosz [Nic dziwnego, napisał ją znany na amigowej scenie XTD – Alx]. Niestety, podczas dalszej zabawy moje głośniki pozostały kompletnie głuche. Szkoda, bo nie od dzisiaj wiadomo, że muzyka urozmaica grę. Autorzy mogliby więc pokusić się o napisanie podkładu dźwiękowego, choćby skromnego. Nie ukrywam też, że głos polskiego lektora dodałby grze uroku. Cieszy natomiast fakt, że program potrafi rozpoznać kilka podstawowych kart muzycznych i chociaż na początku pokazać, co potrafi.

Trochę o obsłudze...

Grę obsługuje się myszką. Kursor zmienia kształt, gdy możesz coś na ekranie zrobić. Jeśli przedstawia strzałkę skierowaną w daną stronę, możesz się tam udać. Rączka oznacza, że można podnieść jakiś przedmiot. Znalezione rzeczy składasz w plecaku, do którego dostęp uzyskujesz przesuwając kursor do górnej krawędzi ekranu. Gdy chcesz użyć jakiegoś wcześniej znalezionego przedmiotu, najeżdżasz na niego myszą i klikasz. Kursor przyjmuje wtedy odpowiedni kształt i możesz nim wskazać, na czym chcesz wykonać czynność. Cała obsługa jest bardzo prosta, intuicyjna. Nie sądzę, by ktokolwiek choć trochę obeznany z przygodówkami miał z nią kłopot.

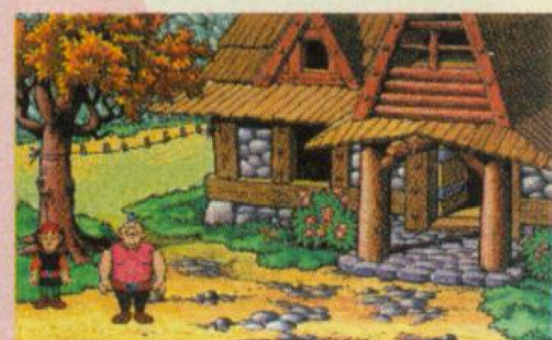
Ciekawą opcją jest natomiast możliwość zmiany bohatera, którym aktualnie kierujesz. Na ekranie widać zarówno Kajka, jak i Kokosza, lecz w danym momencie sterujesz ruchami tylko jednego z nich. Przy kursorze znajduje się podobizna aktualnie wybranego bohatera. Poprzez naciśnięcie w dowolnej chwili prawego klawisza myszy zmieniasz postać, którą kierujesz. Ma to spore zastosowanie w grze, są bowiem czynności wykonywane tylko przez jednego bohatera. Przykładowo, Kokosz jest silniejszy, więc może wyrwać z pniaka siekierę, lecz nie starczy mu już zręczności, by posłużyć się gwizdkiem. Jeżeli więc coś Ci nie wychodzi, spróbuj skorzystać z usług drugiej postaci. W grze zresztą zadanie jest ułatwione – najczęściej pojawia się komentarz sugerujący zmianę bohatera, jeżeli coś robisz źle.

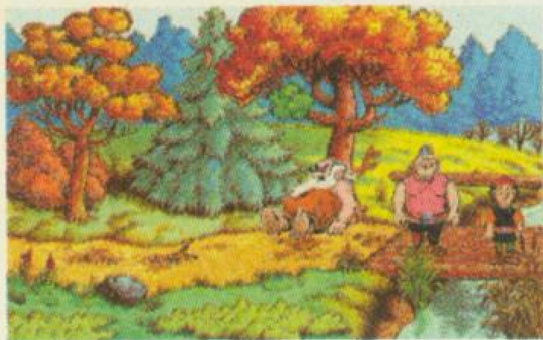
W grze występuje masa przedmiotów. Ich liczba może Cię na początku przerazić, lecz nie jest to naprawdę takie straszne. Nie-











które rzeczy są bezużyteczne i umieszczone na planszach dla zmyłki. Możesz na początku je zbierać, ale szybko się zorientujesz, że zaczyna Ci brakować miejsca w plecaku. Wyrzucanie zacznij wtedy od roślin, wśród których jest najwięcej niepotrzebnych. Najważniejsze przedmioty dostaniesz od innych postaci, przeważnie razem z instrukcją obsługi. Pamiętaj tylko, że gdy ktoś Ci coś daje, to po prostu rzuca przedmiot na ziemię i musisz go sam podnieść. Trochę to wkurza, raz zdarzyło mi się zagapić, gdy otrzymałem przedmiot o wielkości jednego piksela i po pięciu minutach bezskutecznego przeszukiwania trawy musiałem załadować grę z wcześniejszego miejsca.

I trochę na koniec...

W sumie więc Kajko i Kokosz jest gierką dosyć przyjemną, choć nie pozbawioną błędów. Myślę, że spodoba się głównie młodym graczom oraz pasjonatom komiksów. Wytrawni łamacze przygodówek nie powinni sobie zawracać nią głowy, chyba że mają ochotę dla odmiany pograć w coś po polsku na stosunkowo niezłym poziomie.

Gdyby grafika była wyświetlana w trybie 640×480, wyglądałaby o niebo lepiej. Wykonanie jej w trybie SVGA nie stanowiłoby chyba wielkiego problemu, szczególnie że w grze nie ma żadnych szybkich animacji. „Kostropatość" grafiki widać szczególnie na przykładzie postaci i muszę powiedzieć, że to trochę psuje efekt całości. I wreszcie po raz kolejny przyczepię się do linearności scenariusza. To straszne, że autorom przygodówek tak ogromny problem sprawia wymyślenie kilku możliwości rozwiązania danego problemu. O tym, że wielotorowość urozmaica grę, nie muszę chyba nikogo przekonywać.

Autorzy nie ustrzegli się błędów typowych dla większości przygodówek. Chodzi mi konkretnie o sytuacje, w których nie możesz czegoś zrobić, bo kilka plansz temu zapomniałeś wziąć jakiś przedmiot lub z kimś porozmawiać. Nie ma problemu, póki można wrócić i błąd naprawić. Tragedia zaczyna się, gdy takiej możliwości nie ma. Podam tu mały przykład. Gdy popłyniesz na wyspę na kłodzie drewna musisz ją przywiązać, by nie odpłynęła. Jeżeli tego nie zrobisz, nie masz żadnej szansy na opuszczenie wyspy i musisz załadować grę z wcześniejszego miejsca. Jeżeli nie byłeś na tyle czujny, by nagrać stan gry przed wypłynięciem, to po prostu mogiła – musisz wszystko zaczynać od nowa. Nikt nie powiedział, że życie gracza ma być proste, ale można by choć trochę szanować jego nerwy.

Najważniejsze jest jednak, że wreszcie zaczynają się pojawiać dobre polskie przygodówki. No, w końcu Polacy nie gęsi... Pozostaje tylko czekać na kolejne przygody Kajka i Kokosza lub ewentualnie inne ciekawe pomysły.

Frogger

PS Pełne rozwiązanie gry publikujemy na str. 36.

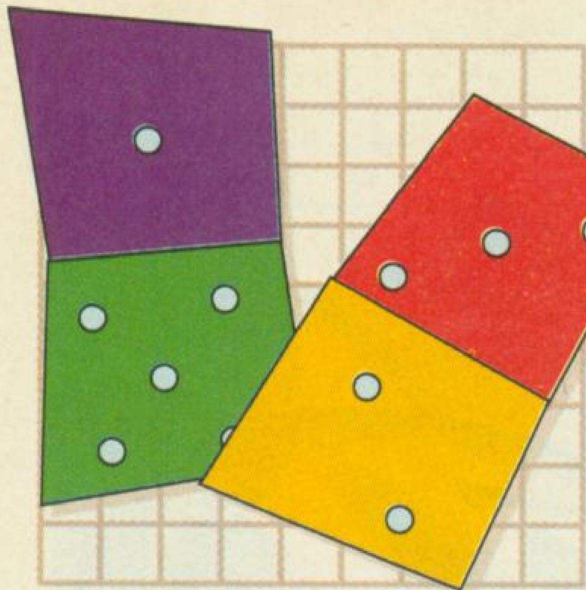
Produkcja i dystrybucja:
Seven Stars
ul. Jana Matejki 6
80-952 Gdańsk
tel. 47 02 80, 47 02 86,
fax 47 02 62.
Cena: 49 zł.



KAJKO I KOKOSZ

Seven Stars 1995
Przygodowa
Amiga, PC

Grafika	75%
Dźwięk	40%
Grywalność	80%
Pomysł	70%
Ogółem	70%



WARLORDS 2 DELUXE

ZAZWYCZAJ WERSJA DELUXE RÓŻNI SIĘ OD ORYGINAŁU TYLKO NOWYMI EFEKTAMI DŹWIĘKOWYMI I GRAFICZNYMI, CZASEM SCENARIUSZAMI. GŁÓWNIE JEDNAK SŁUŻY WYCIĄGNIĘCIU PIENIĘDZY Z PORTFELA KLIENTA. Z PRZYJEMNOŚCIĄ INFORMUJĘ, ŻE POWYŻSZE TWIERDZENIE W NAJMNIEJSZYM STOPNIU NIE DOTYCZY WERSJI DELUXE GRY WARLORDS 2

Cykl Warlords rozwijał się jak prawidłowo wychowywane dziecko. Miał swój okres szczęśliwego dzieciństwa (Warlords I), dorastania (Warlords II), zdał maturę (Warlords 2 – nowe scenariusze, edytor scenariuszy), aby w końcu szczęśliwie dostać się na studia (Warlords II Deluxe). Wypadałoby tylko wszystkim graczom i producentom gier życzyć, aby inne produkty rozwijały się w podobny sposób.

Co jest grane?

Zasadnicze „mięcho" nie zmieniło się w wersji Deluxe. Znów wcielamy się w postać jednego z Warlordów, walczących o władzę nad światem. Będziemy zdobywać miasta, powoływać pod broń nowe armie, pozyskiwać legendarnych bohaterów, penetrować ruiny i świątynie w poszukiwaniu złota, przyjaciół i cennych artefaktów, wypełniać zlecone zadania. Wszystko po to, aby jak najskuteczniej walczyć z wrogimi wojskami, aby w końcu zdobyć ponad połowę miast danego świata i przyjąć hołd pokonanych wrogów. Jednak droga do sukcesu w wersji Deluxe nie będzie usłana różami.

Świat należy do mnie!

Zaczynamy, jak w większości gier strategicznych, z pozycji „małego misia". Oto panujemy nad jednym miastem i mamy pod swoimi rozkazami jednego bohatera oraz towarzyszącą mu (zwykle dość silną) armię (opcja Quick Start pozwala na rozpoczęcie gry w bardziej zaawansowanym stadium). Natychmiast więc należy ruszyć swe armie z bezpiecznego miasta i podbijać nowe grody (wszystkie w każdej turze odprowadzają pewną sumkę do skarbca) oraz rozpocząć zwoływanie nowych armii. Prędzej czy później natkniemy się na wojska przeciwnika, ale zaatakowanie ich bez wypowiedzenia wojny (miecz w opcji dyplomatycznej) spowoduje spadek statusu dyplomatycznego i w efekcie – niechęć innych lordów.

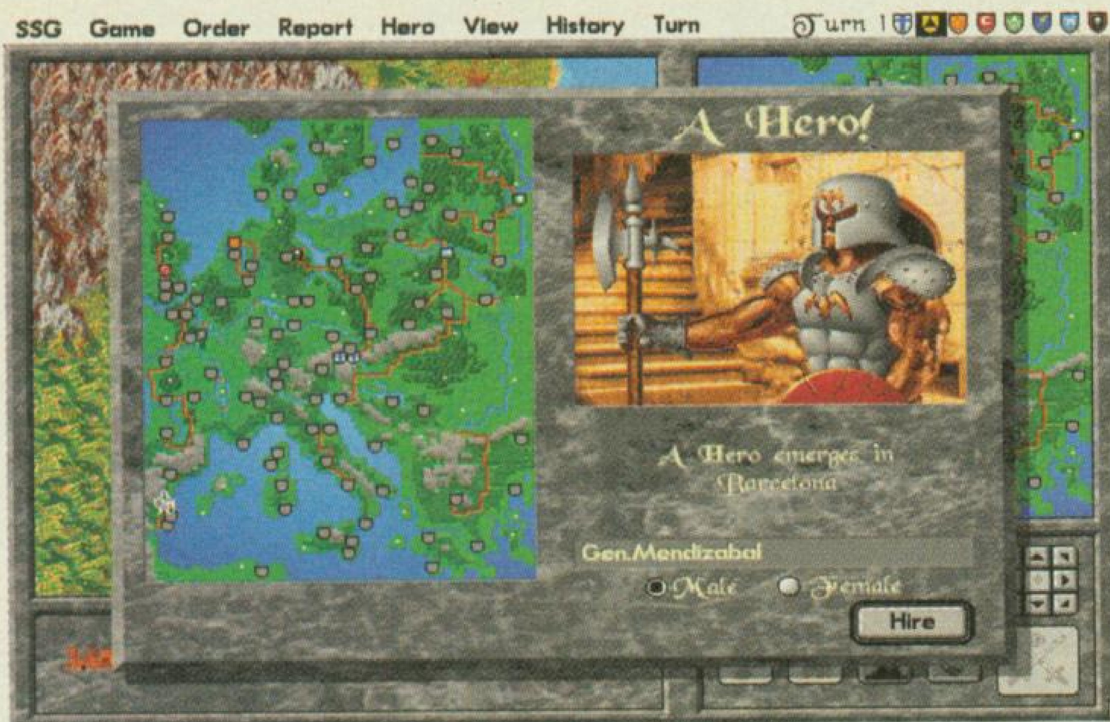
W szale bitewnym nie można jednak zapominać, iż bohaterowie nie tylko mają prowadzić wojny, ale i penetrować różne interesujące miejsca (ruiny, świątynie), zdobywać przyjaciół, artefakty i podejmować się wykonania zleceń (zwykle nagroda jest bardzo cenna). Musimy też zastanowić się nad „profilem produkcji", a mianowicie zdecydować, czy chcemy tworzyć silne, nieliczne oddziały, czy powoływać pod broń typowe mięso armatnie. Sukces, jak zwykle zresztą, przynosi umiejętne wyważanie tych proporcji.



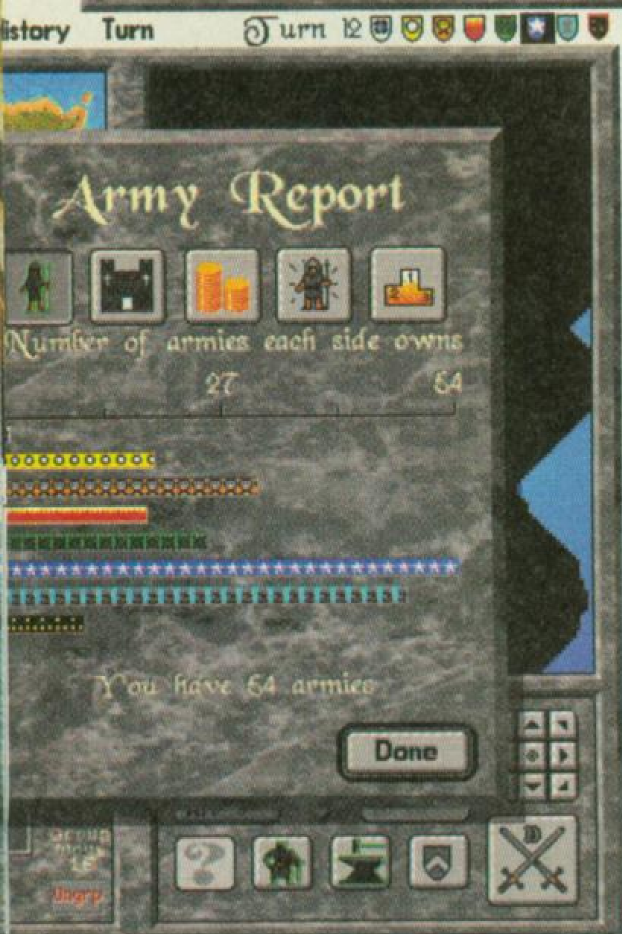
Japoński wampir z kraju Azteków

W wersji Deluxe gracz otrzymuje ogromny wybór gotowych scenariuszy (60). Różnią się one pod wieloma względami: ukształtowaniem powierzchni, zestawami dostępnych armii, wielkością penetrowanego terenu, liczbą uczestniczących w rozgrywce graczy. Mamy możliwość staczać walki w scenerii historycznej (a raczej pseudohistorycznej, bo twórcy Warlords historię traktują dość swobodnie), np. o panowanie nad Europą z czasów Napoleona lub I wojny światowej, brać udział w kolonizacji Afryki, wojnach krzyżowych, rewolucji bolszewickiej, walce o antyczny Rzym itp. Możemy również przenieść się w epokę postindustrialną do dalekiej Japonii, walczyć o panowanie nad imperium Azteków, uczestniczyć w bojach o południową Europę w średniowieczu (czasy









księcia Draculi), znaleźć się w Anglii epoki renesansu czy świecie króla Artura.

Oprócz scenariuszy mniej lub bardziej opartych na historycznych realiach, jest też wiele wymyślonych przez autorów. I tak możemy się znaleźć w świecie horroru, fantasy i science–fiction, stanąć na czele armii ghouli, orków czy dowodzić czołgami na poduszce powietrznej. Walki będziemy toczyć w krainie lodu, na pustyni, w jaskiniach i zamkach itp.

Ja – Budowniczy Światów

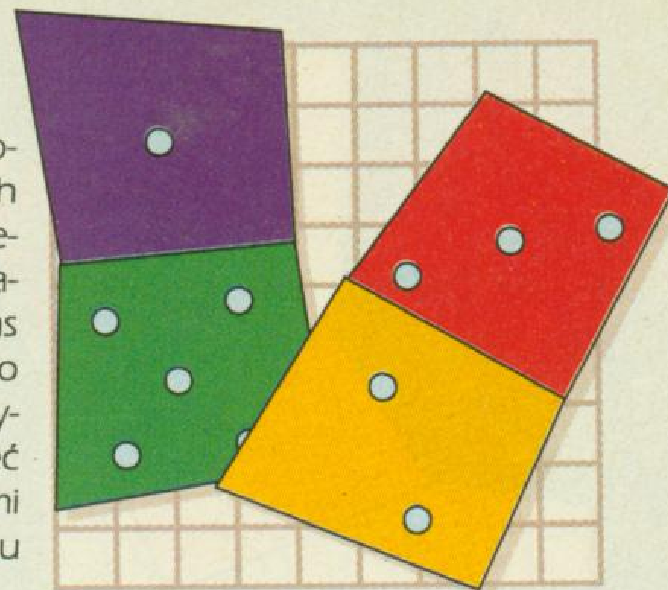
Doświadczony gracz szybko dostrzeże wady Warlords II (choć w wersji Deluxe z pewnością nie tak rażące jak w poprzednich). Chociaż inteligencja komputerowych graczy jest już całkiem wysoka (zwłaszcza po włączeniu opcji Warlord i wybraniu Enhanced dla każdego przeciwnika) zauważamy, że zbyt łatwa jest produkcja i utrzymanie armii. Nic prostszego, jak dokonać odpowiednich korekt scenariuszowych i, posługując się scenario builderem, zwiększyć koszty utrzymania oddziałów czy wydłużyć czas ich produkcji. Jeżeli zbyt łatwo poruszamy się po świecie (zwykle istnieje całkiem zgrabna sieć dróg) zastąpmy gościńce górami czy bagnami. Rozgrywka od razu stanie się trudniejsza.



Nie ma jednak nic piękniejszego od stworzenia własnej krainy, gdzie decydujemy nie tylko, jak wygląda krajobraz, ale i KAŻDY element gry. Dzięki temu Warlords 2 Deluxe jest programem, który możemy dowolnie kształtować wedle własnych gustów. Poświęcając jeden wieczór wyrysowałem mapę Polski (i najbliższych okolic), po czym mogłem stoczyć walkę o panowanie nad ziemiami polskimi, w której uczestniczyły: Mazowsze, Śląsk, Zakon Krzyżacki, Pomorze, Wielkopolska, Małopolska, Ruś i Litwa. Mając uzdolnienia plastyczne (których niżej podpisany, niestety za grosz nie posiada) można nawet zaprojektować własne symbole armii, herbów i miast. Jedyne, co na tym polu udało mi się zdziałać, to dorysowanie zwykłej piechocie płaszcza z czarnym krzyżem, przez co powstał rycerz Zakonu Najświętszej Marii Panny.

I am Death incarnate

Warlords II Deluxe to gra naprawdę niełatwa (oczywiście zakładając, iż wybraliśmy najtrudniejszy wariant rozgrywki, z Hidden Map i innymi szykanami). Prędzej czy później (lepiej jeśli później) wszyscy Warlordowie sterowani przez komputer sprzymierzają się przeciwko ludzkiemu graczowi, sami prowadząc wzorowe, dobrosąsiedzkie współżycie. Tak więc walka z pewnością nie jest równorzędna. Prowadzenie jej wymaga dużej zręczności i kunsztu, a zwycięskie ukończenie niektórych scenariuszy wręcz graniczy z cudem. Ale przecież cierpienie uszlachetnia, a bariery i przeszkody wzmacniają tylko charakter! Umiejętne wykorzystywanie bohaterów, właściwy profil produkcji w miastach, rozsądne poruszanie wojsk, tworzenie zróżnicowanych zestawów armii, penetrowanie terenu lotnymi i szybkimi oddziałami (nietoperze, samoloty itp) – oto droga do sukcesu. Radzę też przed walką korzystać z opcji Advisor. Doradca co prawda czasem się myli, ale w zasadzie jego rady dają nam jakieś pojęcie o sile przeciwnika.



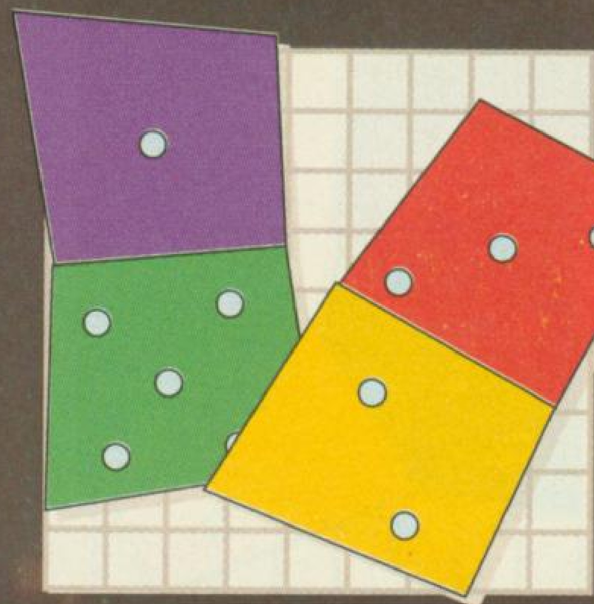
Zwariowało, oszalało moje serce

Warlords II Deluxe to gra bardzo dobra. Można mieć pewne zastrzeżenia do grafiki (niektóre symbole armii sprawiają wrażenie rysowanych na kolanie), żałować, że nie wprowadzono opcji gospodarczych (korzystanie z bogactw naturalnych) czy społecznych (nastroje ludności), ale Warlords jest przecież cyklem gier strategicznych, a nie cywilizacyjnych. I w swojej klasie Warlords II Deluxe jest z pewnością programem przodującym. Aż strach myśleć, jak będzie wyglądać Warlords III.

Jacek Piekara

WARLORDS II DELUXE
SSG 1995
Strategiczna
PC CD-ROM

Grafika	75%
Dźwięk	65%
Grywalność	95%
Pomysł	95%
Ogółem	90%



WITCHAVEN

Witchaven to, jak już zapewne wiecie, gra doomopodobna. W swym gatunku należy ona do najbardziej rozbudowanych. Brzytwy, tasaki, czary, przeróżni wrogowie i takie tam rzeczy. To wszystko (plus charakterystyki i rozwój postaci) upodabnia ją do gier role-playing. Sceptycy mogą tu zapytać: a gdzie cała drużyna? Ja im na to – zbierzcie się w kupę i zorganizujcie pospolite ruszenie na jakąś sieć, by ją zająć na pewien czas! Po co?! Otóż „Przystań Czarownic/Wiedźm" (niepotrzebne skreślić – ciągle jeszcze udziela mi się atmosfera wyborów), pozwala na połączenie ze sobą maksymalnie aż 16 (!!!) graczy.



Legendy

nie może zabraknąć w grze mającej elementy RPG. Wszechświat Witchaven składa się ze światów, w których panuje Porządek oraz innych, gdzie niepodzielnie rządzi Chaos. Rozdziela je tak zwana Zasłona. W jednym ze światów Porządku, na wyspie Char, stoi zamek Lorda Ver-Kapherona, słynącego z pobożności. Nic więc dziwnego, że swą siedzibę znalazło tam Bractwo – klan mnichów, poszukujących informacji o bogach i innych światach. Gdy, dzięki swym badaniom, odkryli zaświaty Chaosu, postanowili tam wyruszyć. Wybrawszy ze swego grona ośmiu śmiałków wkroczyli w czeluści Zasłony. Byli przygotowani na najgorsze, jednak rzeczywistość przeszła ich najśmielsze oczekiwania. Zewsząd otoczyły ich siły Chaosu. Przez dłuższy czas dawali odpór wszelkim zionącym siarką stworom, lecz działo się tak tylko do chwili pojawienia się najpotężniejszej z wiedźm – Illwhyrin. Ta ukazała się najmłodszemu mnichowi jako przepiękna dziewica, a następnie... No właśnie, od tego momentu sprawy przybrały zły obrót. Najmłodszy śmiałek zdekoncentrował się nieco [Trudno się facetowi dziwić – Alx] i tym samym przerwał święty krąg łączący mnichów. Wszyscy zostali osaczeni i zepchnięci z powrotem do ich świata. Za nimi podążyła Illwhyrin, prowadząc ze sobą najgorszy diabelski pomiot. Zgładziwszy lokatorów zamku i pożywiwszy się siłami życiowymi swych ofiar, poczęła gromadzić energię, by unieść Zasłonę i zalać otaczający ją świat chaosem. Ty zostałeś wybrany, by udać się do zamku Lorda Ver-Kapherona i pokrzyżować plany Illwhyrin.

Wygląd

gry zależy od Ciebie, a ściślej – od rozdzielczości, jaką wybierzesz podczas instalacji: 320×200 lub 640×480. Dzięki algorytmom kupionym od firmy 3D Realms (gra Terminal Velocity), całkiem nieźle da się prowadzić grę w SVGA już na 486 DX4/100. Gdy po raz pierwszy włączyłem ją w wysokiej „rezolucji", drożność mych dróg oddechowych gwałtownie zmalała i



dech mi zaparło. Przede mną, na monitorze, roztaczał się cudowny obraz gry doomowatej, tyle że jego powierzchnia była przeszło czterokrotnie większa od tej znanej z pierwowzoru. To z kolei oznaczało drastyczne wyostrzenie wszelkich szczegółów.

Mój zachwyt wzbudziły takie detale, jak wbijające się w ściany strzały i topory, niektóre drzwi otwierane w tradycyjny sposób (na zawiasach) oraz możliwość rozbijania przeróżnych beczek, skrzyń, waz itp. Podsumowując: jakość tekstur przedmiotów martwych i otoczenia jest rzeczywiście imponująca. Gorzej z postaciami wrogów – w większości wypadków ich pikselizacja jest zbyt duża i rażąca. Poza tym ruchy oponentów są wyraźnie sztuczne i znacznie odbiegają od standardu, do którego przyzwyczaiły nas produkcje id software.

Vademecum młodego rzeźnika

W Witchaven kluczowym elementem informacyjnym jest wskaźnik doświadczenia. Podczas gry może on osiągnąć wartość dziewięć. Wyższy stopień oznacza bardziej niszczycielski skutek naszych cięć dla wroga, większą liczbę punktów życia oraz zdolność rzucania trudniejszych czarów. Stopień ten decyduje także o umiejętności operowania dwoma orężami jednocześnie. Doświadczenie zdobywasz, zabijając wrogów. Za każdego dostajesz określoną liczbę punktów. Drugi stopień doświadczenia zostanie Ci nadany po zdobyciu 2250 punktów. Każdy kolejny – po uzyskaniu liczby dwa razy większej niż wymagana poprzednio.

Znaczenie liczby punktów życia i opancerzenia jest oczywiste. Te pierwsze zyskujemy po wypiciu odpowiednich mikstur. Punkty pancerza otrzymujemy w dwojaki sposób: będąc w stanie upojenia, bądź podnosząc z ziemi odpowiedni przedmiot.

Na środku wskaźnika statusu znajduje się magiczna księga, za pomocą której rzucasz czary. Najpierw jednak potrzebujesz do niej amunicji, czyli odpowiednich zwojów zebranych po drodze. Kolejnym warunkiem jest posiadanie odpowiedniego stopnia zaawansowania do wykonania konkretnego zaklęcia. Gdy wymogi są spełnione, należy tylko otworzyć księgę, znaleźć odpowiednią pozycję i rzucić czar. Oto lista dostępnych zaklęć.

Scare – czar ten opanowuje zmysły mniej potężnych wrogów i powoduje ich chwilową ucieczkę przed Tobą. Do jego rzucenia wystarcza 1. poziom doświadczenia. Każdy stopień doświadczenia daje 4 s czaru.

Night Vision – rozjaśnia ciemności. Czas trwania – każdy poziom doświadczenia daje 10 s czaru. Stopień wtajemniczenia – pierwszy.

Freeze – zaklęcie rzucone na postacie wysysa z nich ciepło i zamienia je w sople lodu, które można zniszczyć jednym uderzeniem. Zasięg – 3 stopy za poziom. Wymagany drugi stopień doświadczenia.

Magic Arrow – wyrzucenie 10 magicznych strzał, powodujących straty u wroga rzędu 20–40 punktów. II stopień zaawansowania.

Fly – możesz latać. Aby wykonać to zaklęcie, musisz osiągnąć trzeci stopień doświadczenia. Latasz przez 30 sekund, plus jedna za każdy stopień wtajemniczenia.

Open Doors – zaklęciem tym otwierasz drzwi zamknięte na klucz. Piąty stopień, zasięg 5 stóp.

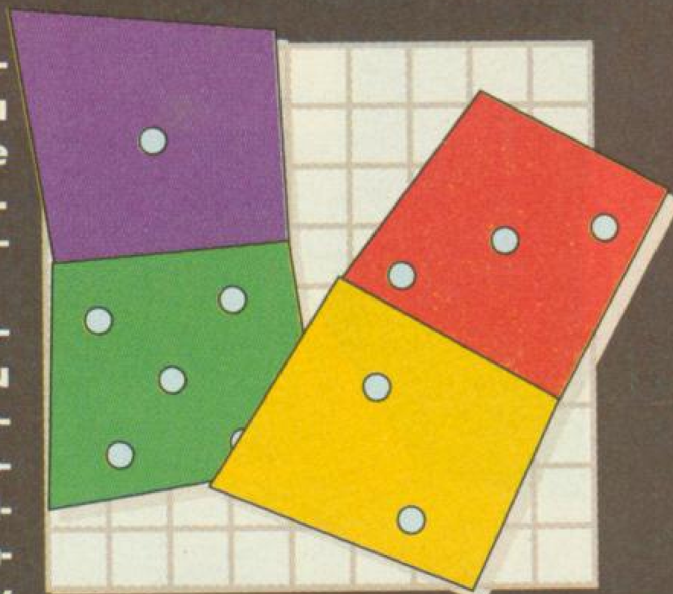


Fireball – zabija wszystkie kreatury w promieniu dziesięciu stóp. Te, które przeżyją, są bezbronne. Piąty stopień wtajemniczenia.

Nuke! – wszystkie potwory oraz rzeczy w promieniu 30 stóp wokół Ciebie ulegają anihilacji. Tylko najpotężniejsze wiedźmy są zdolne do przetrzymania działania tego czaru. Siódmy stopień wtajemniczenia.

Każdą broń konwencjonalną charakteryzuje zasięg i skuteczność. Poza tym, większość z nich po pewnym czasie ulega zniszczeniu i wtedy trzeba znaleźć nową lub odebrać zabitemu wrogowi. W wypadku większości typów broni, można zadawać ciosy na dwa sposoby, różniące się skutecznością. Sztylet ma zasięg pięciu stóp. Krótki miecz – podobny zasięg, lecz zadaje większe straty. Morning Star (metalowa kula z kolcami, na łańcuchu, czyli morgensztern) – zasięg 7 stóp i duża siła rażenia. Z łuku można wypuszczać znalezione strzały; nie ulega on jak inne typy oręża zniszczeniu i jest bronią o nieograniczonym zasięgu. Szeroki miecz ma zasięg 10 stóp i pod względem siły destrukcji dorównuje łukowi. Topór ma zasięg 7 stóp, ale za to jest bardzo skuteczny. Wreszcie halabarda – zasięg 15 stóp przy mniejszej sile rażenia, lecz i tak za jej pomocą można szybko i bezpiecznie wyrzezać całe zastępy wrogów. Topór na długim drzewcu może służyć jako broń ręczna o zasięgu 7 stóp, a jeśli znajdziesz drugi – jako broń miotana. Co prawda, jest wtedy mniej skuteczny od strzał, lecz po rzuceniu można go podnieść. Ostatnią i najskuteczniejszą bronią jest miecz dwuręczny o zasięgu 12 stóp.

Wrogów jest około 20 typów. Najwredniejsze są jadowite pająki – trudno je zabić. Najbezpieczniej jest skierować wzrok ku ziemi i spróbować zadziabać pajęczaka halabardą lub toporem.



Na osobną wzmiankę zasługuje mapa, która nie zasłania widoku akcji i jest wygodna w użyciu. Fakt ten jest szczególnie ważny, gdyż często bez tej kartograficznej pomocy ani rusz. Kolejnym ułatwieniem mogą być następujące hasła poprzedzone klawiszem „Backspace", a zakończone wciśnięciem „Enter": SCOOTER, MOMMY i WANGO.

Moja refleksja...

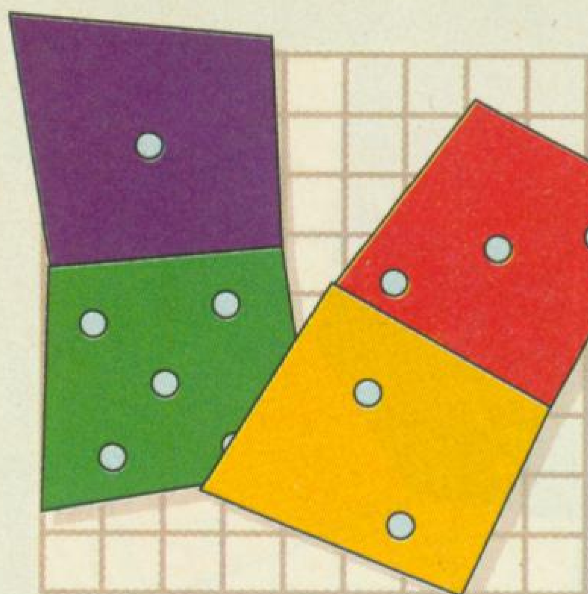
Gdyby DOOM był wykonany w wysokiej rozdzielczości z równym pietyzmem jak w niskiej, to nie zastanawiałbym się wiele nad porównaniem go z Witchavenem. Pozostaje jednak ciągle słówko „gdyby"...

Bryś

Dystrybucja:
Mirage Software
ul. Gen. Abrahama 4
03-982 Warszawa
tel. 671 1551, 671 1555, 671 7777

WITCHAVEN
Capstone/Intracorp 1995
Zręcznościowa
PC CD-ROM

Grafika	100%
Dźwięk	85%
Grywalność	89%
Pomysł	95%
Ogółem	92%



Super Nintendo (SNES) to najpopularniejsza na świecie stacjonarna konsola. Gier na nią jest tak dużo, jak na Amigę, a wciąż powstają liczne nowe tytuły. Głównie zręcznościówki – symulacji i strategii jak na lekarstwo. Od strony technicznej nie dorównują one nowym produkcjom na PC, jednak grywalnością często biją konkurencję na łeb. O dziwo, ten 16–bitowy sprzęt bardzo dobrze radzi sobie z grami 3D – najlepszym dowodem jest Doom (!).

Cena konsoli wynosi ok. 400 zł, a jednej gry od 100 do 200 zł. Rozmaite akcesoria (a jest ich wiele) są niestety nie do zdobycia w naszym kraju. Nawet wybranych tytułów trzeba cierpliwie szukać, a często jedynym wyjściem pozostaje import na własną rękę. Na koniec ciekawostka: przed dwoma laty Nintendo zleciło firmie Sony przygotowanie czytnika CD–ROM dla konsoli SNES. Po pewnym czasie projekt upadł, a Sony ostatecznie zdecydowała się na produkcję swojej własnej konsoli, PlayStation.

Poniżej recenzje dwunastu spośród najpopularniejszych gier na SNES. Oceny należy czytać następująco: Grafika, Dźwięk, Grywalność, Pomysł, Ogółem.

ADVENTURES OF BATMAN & ROBIN

Jakieś pięć lat temu grałem w Batman Movie na Amidze. Gra była słaba, więc od tamtej pory wszelkich Batmanów starałem się unikać. Nowa gra z człowiekiem–nietoperzem: The Adventures of Batman & Robin nie zmieniła mojego nastawienia. Jeśli chodzi o samą postać Batmana, jej ruchy, możliwości, sposób sterowania, to nie mam żadnych zastrzeżeń. Co do scenerii, oprawy graficznej, inteligencji wrogów – wszystko jest zbyt monotonne, więc na większości etapów nudziłem się już po kilkudziesięciu sekundach. Kolejna gra w stylu „idź w prawo i zabijaj". O przepraszam, są też etapy 3D: jazda wozem i błąkanie się po labiryncie, oba nie odbiegają od normy, monotonne. Ogólnie rzecz biorąc, dobrze się przy tym śpi.



Konami 1994
Zręcznościowa
SNES, Mega Drive
Oceny: 5/7/4/4/5

DONKEY KONG COUNTRY

Donkey Kong Country okrzyknięto najlepszą konsolową grą roku 94, najlepszą grą platformową wszech czasów. Mówiono o najlepszej grafice na SNES, najlepszej animacji, najlepszej... mógłbym jeszcze długo wymieniać. Dwie małpy – jedna duża, druga mała – biegają, skaczą, ujeżdżają dzikie zwierzęta, jeżdżą na beczkach, fikają koziołki, a wszystko (włącznie z całą scenerią) zrobiono na stacjach Silicon Graphics, w oprawie graficznej, jakiej świat jeszcze nie widział. Naprawdę trudno uwierzyć, że chodzi to na zwykłym 16–bitowym Nintendo. Istne cudo.

Świetny dźwięk w połączeniu z grafiką stwarza niezwykły klimat. Dżungla, podziemia, głębina, piramidy, opuszczone kopalnie... wszystko wygląda bardzo przekonująco. Warto zaznaczyć, że DKC wymaga od gracza myślenia, a także pewnego wyczucia, z czym w platformówkach jeszcze się nie spotkałem. Jak to bywa w dobrych grach tego gatunku, znajdziemy tutaj mnóstwo ukrytych bonusów i dodatkowych minietapów. Hit jak cholera!



Nintendo 1994
Zręcznościowa
SNES
Oceny: 10/10/10/9/10

INDIANA JONES GREATEST ADVENTURES



Trylogię „Indiana Jones" Spielberga uznaję za majstersztyk wśród filmów przygodowych. Niestety, większość gier korzystających z fabuły filmu, włącznie z omawianym tutaj Greatest Adventures, to mniejsze czy większe „pijawki". IJGA łączy w sobie całą trylogię, ale – jak to w zręcznościówce – wydarzenia filmowe potraktowano bardzo swobodnie, uwzględniając tylko wątki najciekawsze. Na całą zabawę składają się dwa rodzaje etapów: w jednych kierujemy bezpośrednio poczynaniami Jonesa, obserwując całą akcję z boku, w drugich – „trójwymiarowych" – zasiadamy za sterami jakiegoś środka transportu. Nic specjalnego, miejscami gra jest wręcz prymitywna, na poziomie Amigi '89.

JVC/Lucas Arts 1994
Zręcznościowa
SNES
Oceny: 7/8/6/6/7

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER

Do niedawna uważałem, że wszystkie "piłki nożne", w których sytuacja na boisku nie jest przedstawiona z lotu ptaka, to zwykły chłam. W szczególności nienawidziłem obserwacji boiska z boku. Mimo że widok przypominał telewizyjną transmisję, technika grania na tym cierpiała (Kick Off 3, Manchester Utd). Dzięki grze International Superstar Soccer przekonałem się o niesłuszności tej teorii.

ISS pod względem wykonania dorównuje – popularnemu ostatnio w salonach gier – Super Sidekicks, zaś możliwościami znacznie go przewyższa. Postacie piłkarzy są duże i bogato animowane (zwijają się z bólu, gestykulują, okazują zmęczenie). Mimo że wybór kopnięć jest duży, gracz nigdy nie ma kłopotów z zastosowaniem dowolnego zagrania.

Zaplecze gry nie jest bardzo rozbudowane. Nowatorsko rozwiązane treningi przedmeczowe, złożone z szeregu ćwiczeń o rosnącym stopniu komplikacji, bardzo pomagają opanować stałe fragmenty gry, a jednocześnie nie nudzą grającego. Dzięki trzem stopniom trudności nawet zagorzali fanatycy znajdą w komputerze (czy raczej konsoli) godnego siebie przeciwnika. Niestety, jedyną formą rozgrywek są Mistrzostwa Świata. Ostatnio ukazał się ISS w wersji Deluxe z opcją na czterech graczy.

Konami 1994
Sportowa
SNES
Oceny: 10/9/9/6/9

JUNGLE BOOK, LION KING

To już chyba tradycja, że Disney z każdego swojego nowego tytułu stara się stworzyć duet film/gra. Po sukcesie Aladdina i przeciętnym Beaunty and The Beast przyszła kolej na Jungle Book i Lion King. Król Lew (o którym szerzej pisałem już w Gamblerze 6/95, str. 24) prezentuje się prawie identycznie na każdej platformie sprzętowej nie wyłączając SNES, gdzie ma o dwa poziomy więcej od wersji amigowskiej.





Natomiast Księga Dżungli do niedawna nie była znana posiadaczom komputerów. Nie dorównuje ona Aladdinowi – według mnie – disneyowskiemu produktowi numero uno. Dźwięk i grafika dobre, natomiast animacja w porównaniu np. z Królem Lwem już nie tak odlotowa, na pewno z mniejszą liczbą klatek. Bohater – drągowaty chudzielec – nie wzbudził we mnie wielkiej sympatii, zaś jego gabaryty utrudniają omijanie wszelakich przeszkadzajek. Nie znalazłem też tylu bajerów co np. w Aladdinie, a technika gry – we wszystkich sceneriach jednakowa. Choć zabawa jest trudna, nie ma żadnego systemu zapamiętywania stanu gry. Mając świeżo w pamięci Aladdina odnoszę wrażenie, że Disney tworząc kolejne produkcje ogranicza się jedynie do zrobienia przyciągającej oko animacji bohaterów natomiast cały engine pozostaje bez zmian. Jeśli graliśmy w jedną grę Disneya, to tak, jakbyśmy już zaliczyli wszystkie.

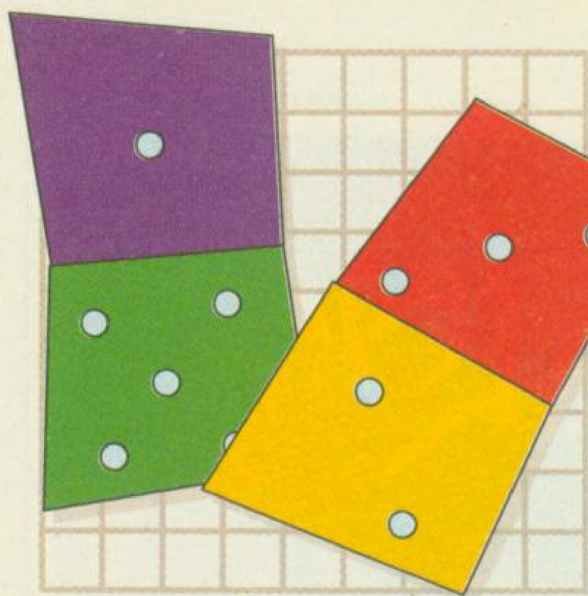
Disney/Virgin 1994
Zręcznościowa
Amiga, PC, SNES, Mega Drive, Game Gear
Oceny: JB 8/8/7/7/7, LK 8/9/8/7/8

NBA LIVE '95

Mimo że grę stworzono przede wszystkim na konsole 16–bitowe, ustępuje ona późniejszej wersji na PC (Gambler 9/95). Brak digitalizowanych wstawek, nieco gorsza grafika (bez podwyższonej rozdzielczości) i efekty dźwiękowe – może zabrzmi to zbyt dosadnie, ale mamy tutaj do czynienia z wersją dla „ubogich". Muszę jednak przyznać, że dzięki joypadowi wersja konsolowa bardziej przypadła mi do gustu. Oprócz tego umożliwia ona zabawę pięciu graczom równocześnie.



EA 1995
Sportowa
PC, SNES, Mega Drive
Oceny: 7/8/8/8/8



STARWING

Starwing, znany też pod nazwą Starfox, był pierwszą grą dla SNES-a, wykorzystującą kości SFX służące do szybkiej obróbki grafiki. W tym przypadku jest to grafika wektorowa, z rzadka oklejana teksturkami, za to bardzo płynna. Wcielamy się w lisa, pilota elitarnej grupy gwiezdnych myśliwców pilnujących porządku w galaktyce. Na jednej z planet zły baron rozpoczął przygotowania do wojny, siejąc terror w wielu zakątkach galaktyki. Nasz lisek wraz z trzema towarzyszami: żabą, orłem i królikiem (skrzydłowi) wyrusza na Venom, planetę zła. Może wybrać jedną z trzech dróg, różniących się scenariuszem i stopniem trudności.

Nawet jeśli ktoś nie przepada za gołymi wektorami, to grając nie będzie miał czasu zastanawiać się nad tym, ponieważ akcja jest bardzo szybka i wciągająca. Często podczas lotu w wąskich przesmykach czy między asteroidami łapałem się na nieświadomym pochylaniu głowy czy wykręcaniu rąk zgodnie z przechyłem statku. Starwinga uważam za najlepszą kosmiczną strzelaninę, w jaką kiedykolwiek grałem. Z niecierpliwością czekam na drugą część, której główną zaletą będzie opcja na dwóch graczy.

Nintendo 1993
Strzelanina
SNES
Oceny: 9/10/10/9/10

SUPER MARIO KART

Super Mario Kart to kolejna gierka z udziałem sympatycznego hydraulika, a także innych bohaterów Nintendo: Yoshi, Princes i Donkey Konga. Tym razem nie skaczemy po platformach, bo SMK to wyścigi – i to najlepsze, w jakie kiedykolwiek grałem.

Wszystko zrobione jest tutaj z jajem: postacie upchane w malutkich gokartach, w których wiercą się, obracają i gestykulują; scenerie pełne różnych bajerów, jak przepaści, kretowiska (i krety), strumyki, skocznie czy sprytne skróty poboczem. A wyścig? To dopiero czad! Przepychanki, rozwalanki, gaz do dechy i sto dwadzieścia... na zakręcie (poślizgi kontrolowane też czadowe). Ze względu na „kontaktowy" charakter współzawodnictwa pozycje zmieniają się jak w kalejdoskopie i często zdarza się, że widząc metę spadamy o cztery miejsca, a wówczas lepiej mieć pod ręką jakiegoś starego misia i... Warto jeszcze wspomnieć o pytajnikach rozmieszczonych na jezdni, a kryjących różne dodatkowe gadżety, dzięki którym możemy np. cisnąć zdalnie kierowaną skorupę, wyrzucić banana albo zafundować wszystkim Kingsajz, po czym rozjechać na placek. Klawe jak cholera!



Cztery różne mistrzostwa o doskonale wymierzonym, rosnącym stopniu trudności przykuły nas na miesiąc do monitora, od którego dosłownie nie mogliśmy się z kolegą oderwać. A jeśli wyścig już się komuś znudzi, to może spróbować opcji „battle", która polega na walce graczy na specjalnym poligonie. Świetne! Grać można podobno we czterech, pod warunkiem podłączenia do konsoli specjalnego „roztrajaka" (Super Multitap lub Super Link) z dodatkowymi portami na joypady, czego nie omieszkam w najbliższej przyszłości sprawdzić. Gra do tego stopnia mi się spodobała, że kupiłem ją na własność wraz z konsolą i wciąż z przyjemnością męczę ją dniami i nocami w domu. Superrewelacyjnieczadowoodjazdowa zabawa!

Nintendo 1992
Zręcznościowa
SNES
Oceny: 9/8/10/10/10

SUPER MARIO WORLD



Spośród gromadki komputerowych postaci stworzonych przez Nintendo hydraulik Mario jest swego rodzaju bohaterem flagowym. To właśnie ten mały, wesoły wąsacz jest etatowym odtwórcą głównej roli w niemal wszystkich platformówkach Nintendo, które podbiły serca graczy na całym świecie. Super Mario World, jako klasyczny przedstawiciel całej serii, może wydawać się czymś prymitywnym – nie ma co ukrywać, że pod względem graficzno–dźwiękowym gra prezentuje się średnio, wręcz kiepsko. Magnesem dla potencjalnych klientów skaczącego Mario jest jednak sposób grania – prosty i przyjemny, pod tym względem gra przypomina trochę nieśmiertelną Giana Sister. Mario fruwa, pływa, strzela, biega, jeździ na zaprzyjaźnionym dinozaurze Yoshi i tak w kółko przez blisko setkę poziomów. Jako platformówkowy weteran, muszę jednak przyznać, że znam co najmniej kilka lepszych pozycji, więc prymatu serii Mario niestety nie uznaję.

Nintendo 1992
Zręcznościowa
SNES
Oceny: 4/5/9/8/8

JIMMY CONNORS PRO TENNIS TOUR

JCPTT to po prostu tenis – gra, w jaki grałem już na małym Atari, a których na Amidze na kopy. Nie twierdzę, że gra jest zła, wręcz przeciwnie, jako klasycznie rozwiązany tenis ziemny jest bardzo prosta do opanowania, a jednocześnie oferuje dobrą grywalność. Duża w tym zasługa joypada, którego cztery fajery (każdy odpowiada za inny typ uderzenia) bardzo ułatwiają grę.

UBI Soft 1993
Sportowa
SNES
Oceny: 6/8/8/6/7

TINY TOON ADVENTURES



W dobie satelitów i kablówek kreskówka Tiny Toon, potocznie zwana „Animkami", jest na pewno dobrze znana młodszemu pokoleniu graczy. To czysta zręcznościówka. Zajączek, którym sterujemy, potrafi skakać, biegać (bardzo szybko) i boksować szwajami. Platform, po których moglibyśmy skakać, zbyt dużo tutaj nie znajdziemy, więc najczęściej poruszamy się w parterze, przeskakując lub naskakując na łby przechodzącym zwierzakom. Jeśli nawet trafi się jakaś pionowa przeszkoda, zając pokonuje ją wbiegając po niej do góry, co jest dla mnie pewną nowością. Po każdym etapie mamy szanse zarobienia dodatkowych istnień, grając np. na kole fortuny. Dla maluchów zabawa idealna, starych wyjadaczy szybko znudzi (brakuje fatality).

Konami 1993
Zręcznościowa
SNES, Mega Drive
Oceny: 8/8/7/8/7

Przemysław Ścierski

PS Konsolę SNES oraz kasetki z grami dostarczyła do testów firma ATM, 04-186 Warszawa, ul. Grochowska 21A, tel. 610-60-73, 612-30-20, fax 610-41-44, autoryzowany dystrybutor firmy Nintendo w Polsce.

PPS W rubryce Tete prezentujemy różne sztuczki dla gier na konsolę SNES.

tete

TIPS & TRICKS

PRAKTYCZNE PORADY CZYLI RATUJ SIĘ JAK KTO MOŻE

Indeks gier

ROZDAJEMY DOBRA WSZELAKIE

W lutowej tetetce jak zwykle gnieciemy się i ciśniemy, jak zwykle brakuje miejsca. Ale udało nam się wreszcie zmieścić wszystkie kluby. Zachęcam do nadsyłania tipów i tricków, bo coś ostatnio Wasza aktywność zeszła na psy. Swoją drogą, niezwykle trudno wybrać z Waszej oferty tipy, których w Gamblerze jeszcze nigdy nie było. Po Waszych listach wnioskuję zresztą, iż jesteście za rozwijaniem klubów i solucji kosztem kastrowania tipów. Może więc tak być musi. Nagrodę w wys. 100 zł za największą liczbę sztuczek opublikowanych w tym numerze otrzymuje **Krzysztof Zawisło** z Gliwic.

W konkursie fałszywki wzięły udział 54 osoby, a liczba poprawnych odpowiedzi osiągnęła prawie 50%. Dwudziestu sześciu Czytelników słusznie uznało, iż fałszywką w nr. 12/95 musi być gra Don Pedro's Revenge (jakżeby inaczej!). Nagrody ufundowane przez firmę **IPS Computer Group** otrzymują: **Marcin Krzaczkowski** z Gdańska, **Paweł Chłusewicz** ze Starogardu Gdańskiego i **Zbigniew Szczepański** z Warszawy.

Nowy rok postanowiliśmy uczcić, przyznając więcej nagród w konkursie Gildii. Wśród osób, które przesłały prawidłowe odpowiedzi (dzikie mnóstwo!) przeprowadziliśmy d o d a t k o w e losowanie. I tak grę Alien Logic, ufundowaną przez **CD Project,** wygrał **Mirek Fic** z Jeleniej Góry, a grę Legends of Valour, ufundowaną przez **IPS Computer Group**, **Jacek Bogucki** z Krakowa. Niedługo możecie się również spodziewać konkursów w Club Simulator, ale jedna prośba ogólnej natury: odpowiedzi na konkursy przysyłajcie na kartkach pocztowych, a nie w listach! Kluby służą nie tylko do zabawiania się konkursami. Należy również korespondować i wymieniać się światłymi uwagami, zarówno z prowadzącymi, jak i innymi Czytelnikami (rym był!).

don Pedro (z K. D.)

KAJKO I KOKOSZ (AMIGA, PC)

OSADA

Wejdź do chaty. Weź ze stołu nóż i wyrwij topór z belki. Następnie porąb toporem miotłę. Podnieś z ziemi gałęzie i połóż je na palenisku. Kijem od szczotki strąć prawy róg z wypchanej głowy tura, a potem zdejmij złotą obręcz. Na dworze zerwij różę i idź do dworu Mirmiła. Daj różę Lubawie stojącej przed domem. Gdy wejdzie do środka, weź dzban miodu oraz wszystkie rzeczy wiszące na sznurku. Wróć przed chatę Kokosza i zetnij kwiat siły srebrnym nożem. Wejdź do środka, wrzuć do kotła kwiat oraz rękawicę. Podnieś rękawicę siły, utworzoną za pomocą magii z wrzuconych składników. Idź do bramy i weź leżący na ziemi miecz. Zagraj trzy razy na rogu i daj strażnikowi dzban miodu. Wyjdź z grodu.

LAS

Użyj rękawicy siły, by przepędzić dwóch zbójcerzy. Trochę dalej spotkasz Ofermę. Daj mu gacie Lubawy. Z ziemi podnieś krzesiwo, a z krzaka zerwij niebieski kwiat. Idź w prawo, aż napotkasz rusałkę. Użyj rękawicy, by usunąć duży kamień blokujący źródło. Weź kilka kropel i podlej dwa rosnące obok kiełki roślin. Rozwiną się w dwa kwiaty - gumiak i dzbanecznik. Weź obydwa i idź dalej w prawo. Dojdziesz do chaty Jagi. Daj jej niebieski kwiatek. W zamian dostaniesz parę użytecznych informacji. Nabierz wody z jeziora w dzbanecznik i podaj kwiat staruszce. Zmieni zwykłą wodę w magiczną żywą wodę oraz da Ci pergamin z zaklęciem. Wróć na rozstaje dróg, podnosząc po drodze dwa orzechy laskowe. Idź do karczmy. Przed nią znajdziesz wóz. Daj woźnicy złotą obręcz, w nagrodę zostaniesz przewieziony do krainy borostworów.

KRAINA BOROSTWORÓW

Wytnij mieczem krzaki zagradzające drogę i idź w prawo. Zerwij bluszcz oplatający drzewo po prawej stronie ekranu i wyciągnij za jego pomocą Cywilonka z jamy, w którą wpadł. W ramach wdzięczności Cywilonek wyczaruje kwiat paproci. Zerwij dwa listki i zjedz je - od tej pory będziesz rozumiał język lasu. Weź z drzewa puste gniazdo os i idź w prawo. Na następnej planszy spotkasz Wawaja. Jest wbity w drzewo, więc pomóż mu się wydostać, używając magicznej rękawicy. W zamian dostaniesz korzeń-sen. Chwilę później zobaczysz Zgryza. Daj mu żywą wodę i weź gwizdek. Gdy zobaczysz Dżgola, wyprostuj mu dziób za pomocą rękawicy. Zanim pójdziesz dalej, wróć nad strumyk i nabierz wody. Na polanie spotkasz ślimaka Fajfiego. Zawieś na suchej gałęzi gniazdo os. Wyjmij z dziupli plaster miodu. Używając kija od szczotki strąć z drzewa hubę i połóż ją na wygasłym ognisku. Obok połóż krzemień. Weź zapalone polano i rozpal ogień w domku Fajfiego. Nie zapomnij podnieść nasion plączowoju z ziemi. Podpal w ogniu korzeń-sen i idź dalej. Daj fruwającemu nad ścieżką Dżgolowi korzeń-sen. Gdy Bugi upadnie, rzuć w niego nasionem, a następnie polej wodą. Weź piórko z głowy Bugiego, wróć po porcję wody i idź nad brzeg jeziora. Za pomocą rękawicy siły odłam gałąź i podnieś ją, a potem użyj gwizdka. Wsiądź na kłodę i, używając gałęzi jako wiosła, przepłyń na drugi brzeg jeziora.

WYSPA PANI PRZYRODY

Zmieszaj korzeń-sen z miodem i nakarm niedźwiedzia. Zerwij łodygę groszku i przywiąż kłodę do kamieni. Przejdź na planszę obok. Podlej duże drzewo stojące na środku. Następnie daj orzechy laskowe biegającej wiewiórce i podnieś dwa listki, które strąci. Idź w prawo, na drugi brzeg. W kupie kamieni znajdziesz ukryty garnek, którego zawartość zmieszana z wodą z jeziora utworzy maść latania. Wróć do kłody, posmaruj ją maścią, a następnie rzuć zaklęcie. Czas trochę polatać...

LAS

Znajdź Dziada Borowego i obudź go piórkiem. Zapamiętaj składniki, które Ci poda i odszukaj je w lesie. Gdy już znajdziesz wszystkie cztery składniki, pójdź przed chatę Jagi. Umocuj nad paleniskiem kij od szczotki i powieś na nim kociołek. Wrzuć do niego zebrane rzeczy i dolej wody. Weź niebieskie nasiono i idź na planszę z wodospadem. Wrzuć nasiono do nory kreta i podlej wodą. Zerwij dwa owoce z krzaczka, który się pojawi. Na polanie spotkasz Ofermę. Daj mu nóż. Wróć do grodu. Okaże się, że pełno wokół niego zbójcerzy. By się ich pozbyć, zjedz owoce - to powinno wystarczyć.

OSADA

Rozkop toporem ziemię przy bramie. Użyj pierwszego listka, by pozbyć się podkopu, a drugi wrzuć do studni.

Frogger

THE SCROLL (PC CD-ROM)

THE EGYPTOLOGIST

Zaczynamy od zarejestrowania się w hotelu. Idziemy do recepcjonisty, rozmawiamy z nim. Przed odejściem należy zapytać, czy nie ma dla nas jakiejś przesyłki, wtedy recepcjonista wręczy list od profesora George'a Stone'a. Profesor prosi nas o spotkanie w muzeum. Żeby się tam dostać, potrzebujemy planu miasta. Wychodzimy więc z hotelu i idziemy w dół ulicy. W sklepie prosimy o plan i przewodnik. Płacimy na cele dobroczynne i po wyjściu ze sklepu jedziemy do muzeum (trzeba kliknąć na odpowiednie miejsce na mapie). Strażnik powie nam, gdzie szukać profesora. Profesor zobowiąże się załatwić pozwolenie na wykopaliska, a my tymczasem możemy zwiedzić miasto. Najciekawszym miejscem okaże się Towa Shop. Aby tam trafić, idziemy przed sklep Cooka i dalej w prawo. Na miejscu rozmawiamy z właścicielem, następnie oglądamy wystawę i każemy sobie pokazać sarkofag. Negocjujemy cenę i idziemy do Cooka, żeby wystawił nam czek na 500 funtów egipskich (poprosić go o „finacial services" i „traveller cheque"; list uwierzytelniający mamy w Inventory). W Towa Shop dajemy czek sprzedawcy i odbieramy sarkofag, który następnie przekazujemy profesorowi w muzeum. Wtedy profesor umówi się z nami na wieczór. Idziemy się odprężyć w restauracji hotelowej (trzeba kliknąć na zegar na górze). W muzeum rozmawiamy z profesorem, prosimy, żeby pokazał nam scroll (pozwala odczytać hieroglify - klikamy tam, gdzie pokaże się strzałka). Rozmawiamy z nim. Następnie wracamy do hotelu i idziemy spać. W nocy zadzwoni telefon. W recepcji dowiemy się, kto to był, a w muzeum będziemy świadkami intrygującego zdarzenia. Opowiemy o nim później w komisariacie, po odzyskaniu przytomności. Bierzemy od Camerona notatki profesora, czytamy je i jedziemy do muzeum. Rozmawiamy ze strażnikiem, dajemy mu trzy pieniążki. Potem idziemy na chwilę do galerii obok i wracamy po klucze leżące na stole. Z kluczami udajemy się do galerii po lewej stronie i otwieramy szafy na jej końcu, po obu stronach. Musimy znaleźć cztery figurki pasujące do otworów we wrotach obok gabinetu profesora. Są to: małpa, kobra, siedząca mumia oraz skarabeusz. Po dopasowaniu wszystkich figurek i wypowiedzeniu hasła wrota się otworzą. Korytarz na prawo prowadzi do świątyni, gdzie odprawiane będą modły do starożytnych bogów. Nie pozostaje nam nic innego, jak tylko powiadomić Camerona, który pojedzie z nami zbadać tę sprawę. Aby przerwać ceremonię musimy zejść na dół po schodach po lewej stronie, wyrwać scroll z rąk kapłanki i wrzucić go w ogień. Świątynia runie grzebiąc fanatyków. I to już koniec przygód egiptologa.

THE OCCULTIST

Idziemy zarejestrować się w hotelu. Następnie kupujemy mapę u Cooka. Pytamy, co ciekawego można zobaczyć w mieście. Za jego radą idziemy rozejrzeć się po bazarze oraz do muzeum, gdzie rozmawiamy z profesorem. Teraz idziemy do kafejki i rozmawiamy z dwoma Arabami siedzącymi przed wejściem (mówimy, co nas sprowadza). Następnie idziemy do Al-Rashida stojącego przy swoim magazynie. Rozmawiamy z nim. Jedziemy do katakumb i rozmawiamy z jego bratem (ten po prawej). Każe nam jechać do Ariadny Elytis, która jest w swoim biurze obok Towa Shop. Rozmawiamy z nią i wracamy do hotelu spać.

Rano odbieramy w recepcji list od Ariadny, czytamy go i czekamy na nią w restauracji hotelowej (kliknąć na zegar). Podczas rozmowy nie targujemy się, bo i tak nie zniży ceny. Cooka prosimy o wystawienie czeku. Z czekiem wracamy do restauracji i czekamy na Ariadnę. Sarkofag dajemy nietknięty profesorowi. Wracamy do hotelu przespać się. Rano jedziemy do muzeum, gdzie powiedzą nam, że profesor został zabity. Wracamy do hotelu, bierzemy list od recepcjonisty, czytamy go i jedziemy na spotkanie z Ariadną w kafejce. Rozmawiamy z właścicielem, który nas do niej zaprowadzi (później sami będziemy mogli trafić). U Cooka możemy się dowiedzieć, gdzie jest komisariat, ale niewiele nam pomogą i musimy radzić sobie sami. Jedziemy do muzeum, gadamy ze strażnikiem, płacimy 2 baksheeshe, bierzemy klucze i idziemy do gabinetu profesora po jego zieloną teczkę z notatkami. Czytamy je i wracamy do Ariadny. Rozmawiamy i zgodnie z życzeniem oglądamy aparaturę jej ojca (trzeba obejrzeć dwie butle na piecach oraz użyć miecha). Bierzemy też ze stolika butelkę z proszkiem Ibn Ghaziego. Wracamy do Ariadny. Po składniki jedziemy do katakumb, rozmawiamy z bratem Al-Rashida i dajemy mu pieniążek. Każe nam pojechać do Towa Shop. Rozmawiamy z właścicielem i kupujemy lalkę po lewej. Jeśli zabraknie nam kasy, idziemy do Cooka i prosimy o pieniądze. Wracamy do sklepu, gadamy i zabieramy lalkę. Jedziemy do Ariadny, która domaga się eliksiru do wywoływania duchów. Oto przepis:

1. wkładamy lalkę do pierwszego destylatora (ten z niebieskim płynem),
2. naciskamy miech,
3. przelewamy otrzymaną ciecz do drugiego destylatora,
4. naciskamy miech,
5. bierzemy jeden z woreczków leżących w kącie - eliksir spłynie do niego.

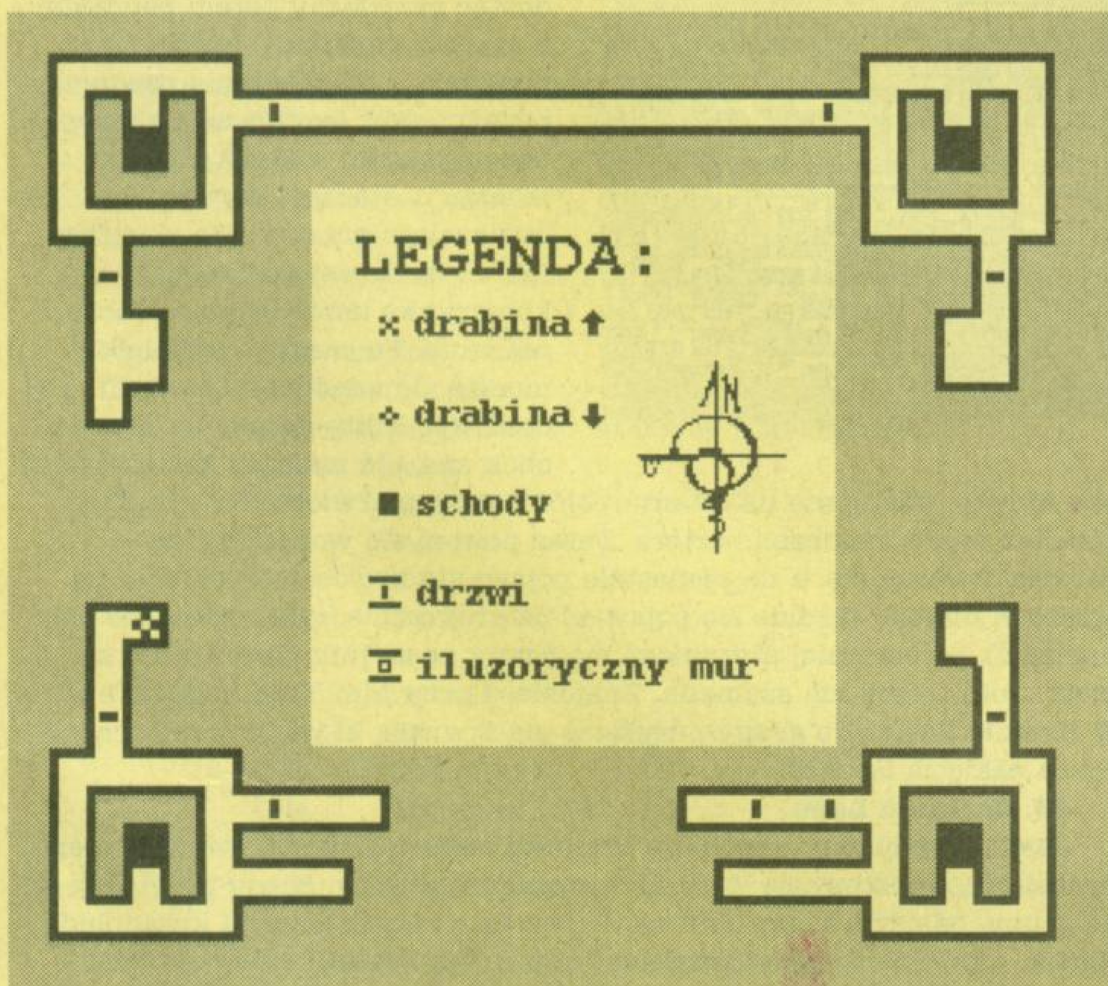
Chowamy napełniony woreczek i powtarzamy operację, aż wszystkie trzy woreczki będą pełne. Informujemy Ariadnę o wynikach i zgadzamy się na przeprowadzenie rytuału. Na cmentarzu wchodzimy do grobowca i wrzucamy woreczki do ognia w następującej kolejności: czarny, czerwony i żółty. Wychodzimy. Odpowiedź na pytanie Ariadny znajdziemy na bazarze, gdzie żebrak opowie nam ciekawą rzecz, kiedy zostanie zapytany oraz opłacony. Opowiadamy o tym Ariadnie, która da nam klucze do magazynu Al-Rashida. W środku bierzemy jego notatki, czytamy oraz zaglądamy do pokoju obok, gdzie stoi krzesło. Oglądamy więzy, dotykamy płytki pod kolumną i zawiązujemy linę. Wracamy po Ariadnę. Razem schodzimy do podziemi i idziemy korytarzami. Czekamy, aż Abdul otworzy tunel i idziemy za nim. Na prośbę Ariadny używamy proszku Ibn Ghaziego. Przechodzimy obok efreeta i idziemy dalej, aż do świątyni. Oglądamy ołtarz, a zwłaszcza jego dolną część. Po powrocie do kafejki i krótkiej rozmowie idziemy za laboratorium do camera obscura, gdzie kręcimy tarczą (kliknąć na jej środek), aż otrzymamy zadowalający wynik. Wracamy do Ariadny. Razem idziemy do świątyni. Aby zatrzymać ceremonię idziemy do efreeta. Rozmawiamy z nim tak długo, aż się zgodzi. Uwalniamy go i bierzemy fujarkę, którą nam zostawi. Wracamy do świątyni. Dmuchamy w fujarkę (w tym celu położyć ją na podłodze i kliknąć mniej więcej na środek). Następnie wychodzimy, klikamy na prawy przycisk i to już KONIEC.

Hombre

STONEKEEP (PC CD-ROM)

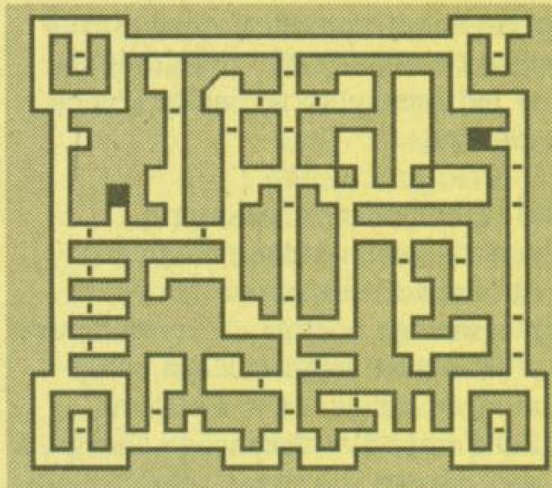
1. Wejście do Stonekeep

Przed zejściem na dół, koniecznie pociągnij trzykrotnie dźwignię przy drzwiach. Wtedy na jednej ze ścian zobaczysz ruchomą cegłę. Pod nią znajduje się wajcha otwierająca tajne przejście. Znajdziesz tam bomby i superostry sztylet, bez którego dalsza gra będzie b a r d z o trudna. Entrance to Stonekeep - to również pomieszczenia, do których można wejść z pierwszego poziomu. Znajdziesz tam kilka przydatnych przedmiotów, m.in. brązowy klucz. Jest tu również fontanna Thery przywracająca zdrowie.



2. Pierwszy poziom Stonekeep

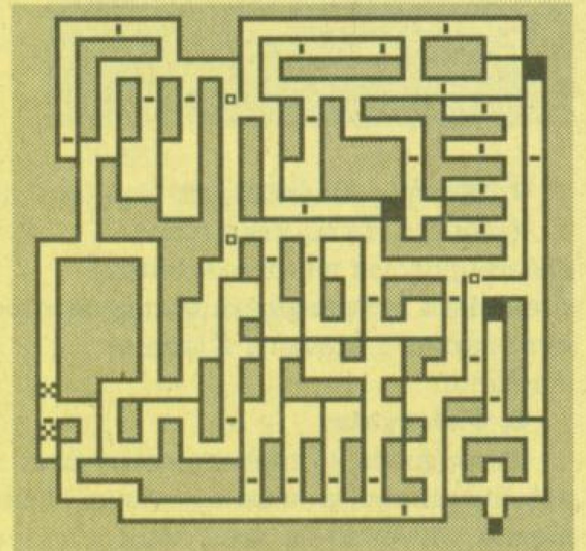
Kręci się tu mnóstwo pająków. Jeżeli masz sztylet, nie stanowią



specjalnego problemu. Jeżeli nie, zabijaj je kamieniami (w jednej z wnęk znajdziesz worek na kamienie). Znajdziesz tu mosiężny i brązowy klucz. W jednym z pomieszczeń będą następne bomby, a w Pokoju Rady znajdziesz przy dwóch zabitych sharga stalowy klucz i Afri's Orb.

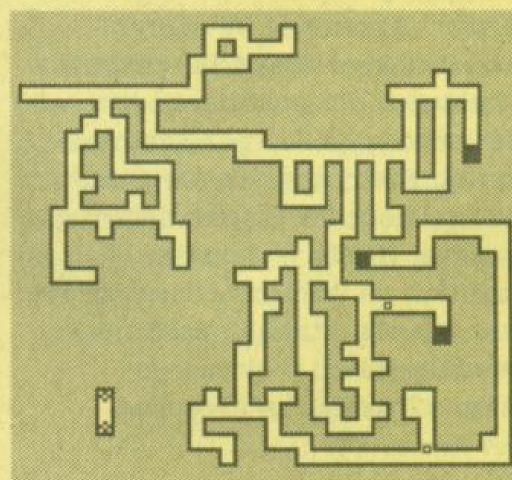
3. Drugi poziom Stonekeep

Spotkasz króla faerie i goblinów, Wahookę (czasem się nie pojawia, słychać tylko jego głos i widać napisy - to pierwszy bug w grze). Dawaj mu klejnoty, kiedy ich zażąda, a otrzymasz kilka rad. Przy zielonej galarecie znajdziesz klucz z kości słoniowej, przy sharga - żelazny klucz. Na tym poziomie jest też kółko na klucze (wszystkie znalezione klucze automatycznie będą się na nim pojawiać). Z ważnych miejsc na tym poziomie trzeba wymienić trzy iluzoryczne ściany, fontannę Thery, laboratorium maga Icariusa (znajdziesz tam pierwszą w grze magiczną różdżkę i krąg mana, przywracający energię magiczną) oraz przełączniki do osuszenia podziemi. Kiedy znajdziesz walce, włóż je w przełączniki i pociągnij, a podziemia zostaną osuszone. W laboratorium Icariusa natkniesz się na pierwsze runy: czar ogniowego pocisku i czar leczący. Na drugim poziomie uwięziony jest krasnolud Farli, który będzie Ci towarzyszyć w dalszej podróży.



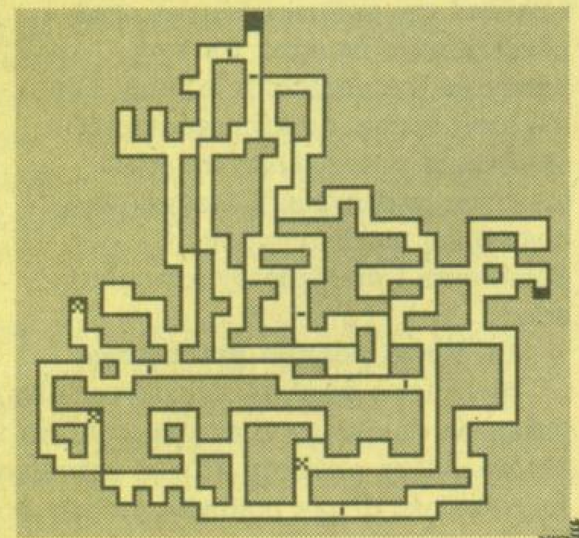
4. Podziemia

To zalane wodą pomieszczenia, gdzie znajdziesz dwa walce (do przełączników na drugim poziomie Stonekeep). Walce są w tych miejscach, gdzie Drake jęczy, iż coś go ukłuło w nogę. Poza tym jest tutaj następny krąg mana, a także potwór z trzema mackami, przy którym znajdziesz figurkę smoka (potwór jest dość trudnym przeciwnikiem). Pojawi się tutaj Wahooka i w zamian za trzy czaszki ofiaruje Ci trójkąt, za pomocą którego można otworzyć skrzynię, gdzie znajduje się pergamin z czarem shrunk. Skrzynia jest za iluzoryczną ścianą (słychać przy niej gwizd wiatru). Niedaleko miejsca, gdzie spotkałeś potwora z trzema mackami, jest iluzoryczna ściana. Za nią są schody na drugi poziom Stonekeep, a potem zejście do kopalni Sharga (otwierane po położeniu na podium figurki smoka).



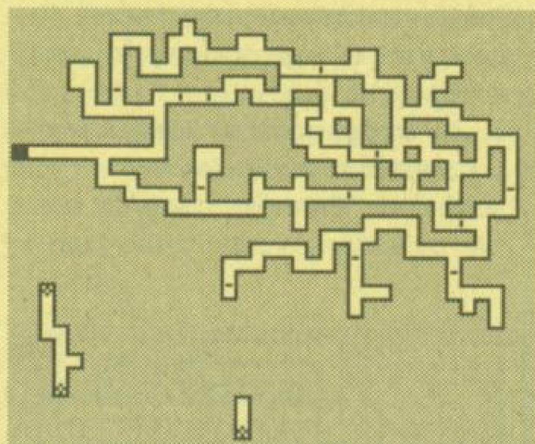
5. Pierwszy poziom kopalni Sharga

Na północy znajdziesz uwięzionego krasnoluda. Uwolnij go i przyłącz do drużyny (klucz otwierający klatkę jest gdzieś w południowej części kopalni). Na południu śpi dwuosobowy George Ettin (wraz ze Stumpem). Nie próbuj z nim walczyć. Rzuć na drużynę czar Silence i rozbij beczki, zagradzające drogę do skrzyni. Otwórz skrzynię, a znajdziesz w niej klucz Throggów i Aquila's Orb. Nie zaczepiaj

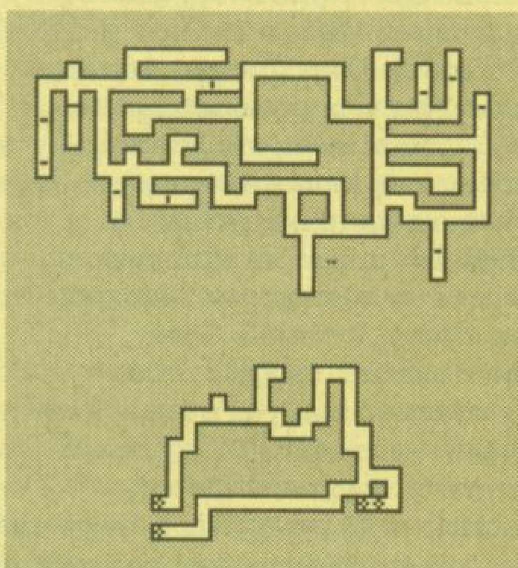


latających mrówek, bo zaczną się pojawiać w ogromnych ilościach i nie będzie można ich pokonać (wciąż wylatują następne). Nie przejmuj się spadaniem w dziury na drugi poziom. W jednym tylko wypadku trzeba cofnąć się spod otworu, bo Ettin ciska głazem.

6. Drugi poziom kopalni Sharga



Znajdziesz tu następną, doskonalszą różdżkę magiczną (gdy spadniesz przez dziurę z pierwszego poziomu). Przez dziurę w jednej ze ścian możesz podejrzeć, co dzieje się w świątyni. Bądź miły dla płaczącego sharga, a zaprowadzi Cię przez tajną ścianę do buntowników. Hasło za zamkniętymi drzwiami zostanie Ci podane, jeżeli będziesz się dobijać wystarczająco długo.

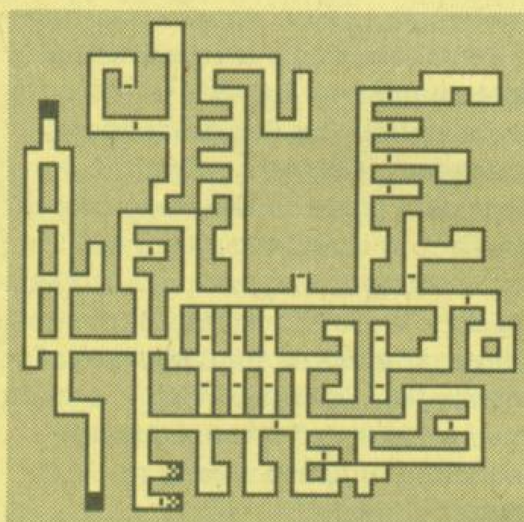


7. Wejście do świątyni

Znajduje się tu krąg mana. Jeżeli opuścisz się przez dziurę, znajdziesz też pergamin z magicznym runem i potwora z trzema mackami.

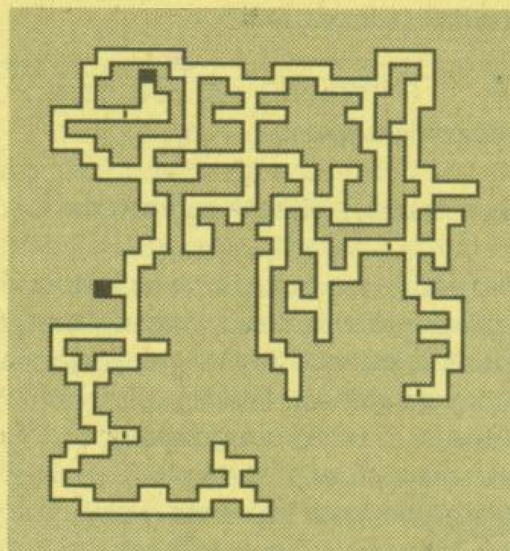
8. Świątynia

Throggowie są niebezpiecznymi przeciwnikami, a w świątyni nie można narzekać na brak walk z nimi. Musisz wykonać następujące zadania: uwolnić krasnoluda Dombura (cela otworzy się, jeżeli wszystkie dźwignie zostaną opuszczone), odnaleźć niedaleko jego celi tajne przejście do sanktuarium, stamtąd zabrać posągowi czerwone oko (Azrael's Orb) i broń (tylko jeden przedmiot!, ja wybrałem młot dla któregoś krasnala). W samym sercu świątyni czeka Cię potyczka z kapłanem. Po pokonaniu go zabierz naszyjnik i pergaminy z runami. Kiedy masz naszyjnik, otworzą się niedostępne dotąd przejścia. Kiedy wykonasz wszystko, na południu otworzy się krata (trzeba stanąć przed nią) i możesz zejść do pierwszego poziomu Spichlerza (Feeding Grounds).



9. Pierwszy poziom Spichlerza

Na początek przyjemna niespodzianka. Można znaleźć zbroję płytową w pełnym komplecie. Znajdują się tu też dziwne przyrządy krasnoludzkiej roboty. Należy odszukać kapłana throggów i zabrać mu połówkę klucza oraz pergaminy z runami. Na tym poziomie (samo południe) znajduje się krąg mana, do którego dostać się można przez fałszywą ścianę (otwiera ją przycisk). Można stąd dostać się na drugi poziom Spichlerza i do siedziby krasnoludów.



10. Drugi poziom Spichlerza

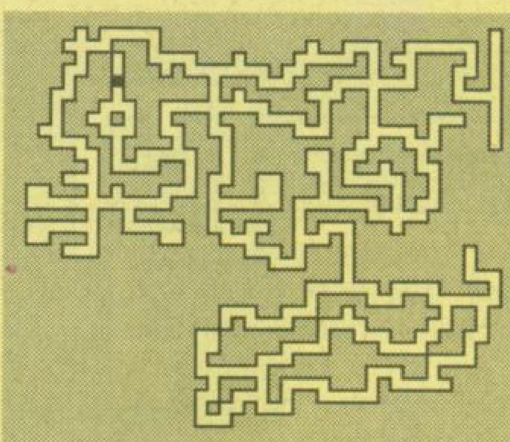
Uwięziono tu złotą smoczycę. Aby ją uwolnić (a przez to odkryć przejścia do dalszych części lochów), musisz znaleźć dwie połówki klucza, który otworzy kłódkę spinającą łańcuchy (w trzech miejscach). Aby znaleźć drugą połówkę, należy pokonać sharga strzegące skrzyni. Z dziwnego kamiennego posągu odłup kawałek krzemienia (magical flint) za pomocą dłuta, które dostaniesz w krasnoludzkiej kuźni. Smoczyca zostawi Ci swój skarb (szlachetne kamienie, pieniądze i pergaminy z runami). Znajdziesz wejście na pierwszy poziom Spichlerza (w skrzyni jest ostatni kawałek krasnoludzkiej roboty dla Dombura) oraz do Lodowych Jaskiń. Jest tu przejście do Krainy Faerie. Aby dostać się do niej, musisz zerwać pierwiosnki i rzucić je tam, gdzie liliowe latające dziwadła (czyli faerie) rozbłyskują na zielono.

11. Siedziba krasnoludów

Tu opuszczą Cię towarzyszące krasnoludy (Karzak przyłączy się zaraz potem). Idź na początku tak, jak kieruje Farli, aby porozmawiać z szefem krasnoludów (usłyszysz, jak Farli zostaje wyklęty z klanu za złamanie prawa). Możesz wziąć magiczny topór (po rzucie sam wraca do ręki, 27 do ofensywy) ze stołu. Kiedy pokonasz umarlaka schowanego w sarkofagu (ma pergamin z meta runem, wzmacniającym moc zaklęcia) będziesz mógł zabrać ze skrzyni szefa krasnoludów tarczę i pergamin z runem. Od kowala w kuźni dostaniesz dłuto. Przynieś mu krzemień ze Spichlerza, aby rozpalił ogień. Teraz może naprawić złamany klucz. Oprócz tego u krasnoludów znajdziesz fontannę Thery, bibliotekę i sklep (atrakcyjne ceny), a Domburowi daj trzy części krasnoludzkiej roboty, wtedy przygotuje dla Ciebie broń (niestety, czasem Dombur nie bierze części, które mu przyniesiesz - to jeden z bugów w grze - ale nie jest to konieczne do skończenia gry). Kiedy zabijesz throgga przebranego za karła rzuć czar Spoilspell, a dostaniesz się do tajnej komnaty.

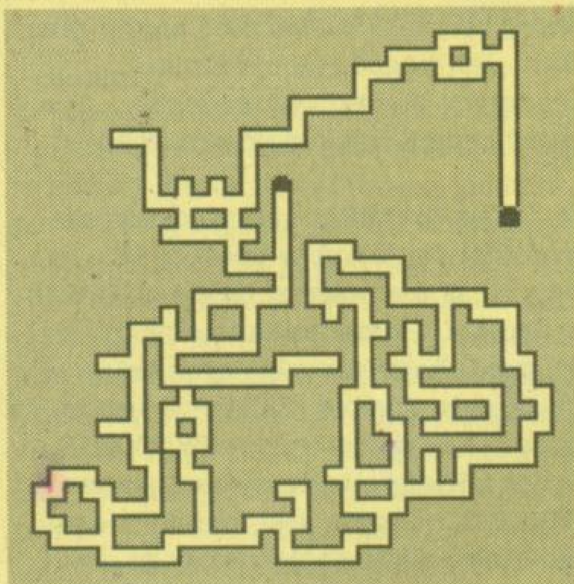
12. Kraina Faerie

Bardzo zabawne miejsce. Lokalnemu zespołowi pieśniarzy dawaj zerwane kwiatki, a zaśpiewają kilka uroczych piosenek (możesz też dostać przydatny potem pergamin z czarem duckling). Będziesz proszony o odnalezienie pewnych przedmiotów (tom poezji, skrzypce, bęben, ciastko, wianek itp) i w zamian dostaniesz dwa klucze otwierające przejście do siedziby Iaenni, królowej faerie oraz koniczynkę umożliwiającą zobaczenie trolli. Po część przedmiotów musisz się udać za most trolli. Aby otworzyć kratę należy na ścianie obok znaleźć maleńki zamek i użyć obu kluczy. Następnie na ołtarzu połóż bukiet pierwiosnków i rzuć je również przed magiczną barierą. Teraz pokręć się wokół ołtarza - bariera otworzy się, a na piedestale pojawi się królowa. Wysłuchaj jej czterech historii (będzie się pojawiać czterokrotnie, tym razem nie ma napisów), po ostatniej otrzymasz magiczny naszyjnik. Teraz wróć za most trolli i zabij ich szamana. Znajdziesz przy nim Yoth Soggoth's Orb. W Krainie Faerie do grupy przyłącza się Sparkle, która co pewien czas rzuca zaklęcia leczące.



13. Jaskinia Lodu

Jest tu uwięziony ukochany królowej Iaenni, Enigma. Strzel w niego fireballem, a roztopi się lód i elf zostanie uwolniony. Kiedy przyłączy się do grupy, odejdzie z niej Karzak. W ten sam sposób uwolnij krasnoluda Nigela, a pokaże Ci tajne przejście (aby rozbić ścianę należy strzelić fireballem). Za ścianą znajduje się kościotrup (przepuszcza bez walki, zabierz mu hełm i kolczugę), tam znajdziesz Cold Fire, który jest w błękitnym ogniu. Lodowe sharga otworzą Ci przejście do siedziby Królowej Lodu, ale musisz znaleźć następne tajne przejście (znów



fireball w ścianę). Kiedy rozbijesz tron Królowej Lodu powstanie kałuża, mająca moc przywracania Punktów Życia (tylko raz). Walcząc z Królową Lodu m u s i s z rzucić w nią Cold Fire, potem powinna dość szybko paść. Znajdziesz przy niej Helion's Orb.

Przez Bramę Przodków do Pałacu Króla Cieni wejdziemy w następnym numerze.

Jacek Piekara

DISKEDITOR DREAM TEAM DDT

Muszę przyznać, że od początku dział DDT prowadzony był nieco chaotycznie i bez zbytniego sensu. Wobec tego zrzekam się zarządzania tą rubryką na rzecz niejakiego Jacka Fasoli, który na pewno lepiej nadaje się do tej roli. Wierzę, że obdarzycie go pełnym... Auuu!!! Za co? Przecież przepisuję dokładnie to, co tu jest na kartce napisane! Ale po co od razu pistolet?! Panowie, przecież możemy jeszcze porozma... [strzał] aaaaaaaaaaaa...

Marcin Wichary (1978-1996)

MASTER OF MAGIC (PC)

Patrz także: 11/95.

Edytujemy pliki: **SAVE?.GAM.** Plik **SAVE9.GAM** program tworzy zawsze po skończeniu pracy - jest tam zapisana ostatnio rozgrywana partia.

Ilość mocy brakującej do wynalezienia czaru zapisana jest pod offsetem A36h - minimalna wartość to 01h. Pod offsetami C42h i C43h zapisana jest liczba mówiąca, ile ruchów pozostało do wynalezienia zaklęcia.

Zaczynając od offsetu C4Ch aż do D21h włącznie można wpisać w każdy bajt wartość 02h (jest z tym trochę roboty), co daje w efekcie możliwość korzystania z wszystkich czarów wszystkich rodzajów magii.

Można też wpisać CB 1F 12h od offsetu C46h, co daje 1100 punktów Casting Skill (zobacz menu „MAGIC").

Miasta:

Odnajdujemy nazwę miasta i licząc od jej pierwszej litery mamy:

offset:

+0Fh,+10h	współrzędne miasta
+12h	czyje jest miasto (00h - Twoje); zależy od liczby przeciwników
+13h	statut miasta

00h	Outpost
01h	Hamlet
02h	Village
03h	Town
04h	City
05h	Capital
06h	Summoning Circle
07h	Earth Gate
08h	Stream of Life
09h	Astral Gate

+14h	populacja (maksymalna wartość zależy od położenia miasta)
+1Ch	wygląd budynku, który jest produkowany
+22h...+42h	postawione budowle (01h - jest)

+22h	Barracks	+33h	University
+23h	Armory	+34h	Wizards Guild
+24h	Fighters Guild	+35h	Shrine
+25h	Armores Guild	+36h	Temple
+26h	War College	+37h	Parthenon
+27h	Sunithy	+38h	Cathedral
+28h	Stables	+39h	Marketplace
+29h	Animists Guild	+3Ah	Bank
+2Ah	Fantastic Stable	+3Bh	Merchants Guild
+2Bh	Ship Wrights Guild	+3Ch	Granary
+2Ch	Ship Yard	+3Dh	Farmers Market
+2Dh	Maritime Guild	+3Eh	Foresters Guild
+2Eh	Sawmill	+3Fh	Builders Hall
+2Fh	Library	+40h	Mechanicians Guild
+30h	Sages Guild	+41h	Miners Guild
+31h	Oracle	+42h	City Walls
+32h	Alchemists Guild		

Przeciwnicy:

	ilość MP	ilość GP
1. przeciwnik	110Ch	1206h
2. przeciwnik	15D4h	16CEh
3. przeciwnik	1A9Bh	1B96h
4. przeciwnik	1F64h	205Eh

MP i GP zapisane są na 2 bajtach; maksymalna wartość to 75FFh (30000).

Czarownicy:

Odnajdujemy imię swojego czarodzieja i licząc od pierwszej litery imienia mamy pod offsetem:

offset:

+23h	sława
+5Bh	liczba ksiąg magii natury
+5Dh	liczba ksiąg magii czarodziejskiej (sorcery)
+5Fh	liczba ksiąg magii życia
+61h	liczba ksiąg magii śmierci
+63h...+74h	właściwości czarodziejskie (01h - jest):

+63h	Alchemy	+6Ch	Myrran
+64h	Warlord	+6Dh	Archmage
+65h	Chaos Mastery	+6Eh	Mana Focusing
+66h	Nature Mastery	+6Fh	Node Mastery
+67h	Sorcery Mastery	+70h	Famous
+68h	Infernal Power	+71h	Rune Master
+69h	Divine Power	+72h	Conjurer
+6Ah	Sage Master	+73h	Charismatic
+6Bh	Channeler	+74h	Artificer

Jednak jeśli nie masz już wpisanych zaklęć (patrz wyżej) - wpisanie właściwości nie powoduje dodania ewentualnych nowych czarów, tak samo liczba „dopisanych" ksiąg nie daje żadnych rezultatów, poza liczbą na obrazku MIRROR (F9). Analogicznie, jeśli ktoś chce, może zmieniać parametry przeciwników - wystarczy znaleźć ich imiona (w pobliżu naszego).

Robert Banach (Bydgoszcz)
Georgios Furkiotis (Szczecin)
Tytus Kamil Mikołajczak (Gdynia)
Wojciech Pietkiewicz (Wrocław)

Zebrał i zmiksował

śp. Marcin Wichary

ROZWAŻANIA O SAVEGAME'ACH

Korzystając z okazji, że jestem bliskim znajomym nowego szefa działu DDT, Jacka Fasoli, rozpocznę od krótkiej dygresji w jakże kontrowersyjnym temacie: „czy grzebać w SG?".

Przeciwnicy grzebania w SG mają nam (grabarzom) do zarzucenia przede wszystkim dwie rzeczy. Po pierwsze, że zmienianie SG wymaga nie wiadomo jakiej wiedzy informatycznej. Wcale nie! Po przeczytaniu kilku odcinków naszego miniserialu ZIELONO MI - WŁAŚNIE TAK (Gambler 5-10/95 oraz 1/96) można spokojnie zmieniać większość savegame'ów.

Drugi zarzut - zmiany w SG psują całą przyjemność grania. Zgadza się, ale ten sam efekt można także uzyskać stosując tipy, czytając solucje itp. Problem w tym, aby z tego typu ułatwień korzystać z umiarem. Czasami zdarza się, że gracz utknie w grze i w żaden sposób nie może posunąć się dalej. I właśnie wtedy małe oszustwo, odpowiedni ustęp z solucji lub przeróbka SG, mogą mu pomóc.



Istnieją jednak jeszcze dwa inne aspekty grzebania w plikach gry. Po pierwsze, niektórzy ludzie (np. ja) robią takie rzeczy dla samej idei grzebania. Naprawdę miło jest zobaczyć, że gra robi to, co jej każemy. Przy okazji można się też wielu rzeczy nauczyć...

Po drugie, czasami możemy zrobić z grą takie rzeczy, o jakich być może nie myśleli nawet jej twórcy! Żeby nie być gołosłownym, posłużę się przykładem. Dobrych parę lat temu jednym z najlepszych symulatorów samochodu [najlepszym! - JF] była gra Stunts. Polegała na tym, że jeździło się wybranym pojazdem (od jeepa do Formuły I) po różnych torach, na których aż roiło się od pętli, tuneli, oblodzonych zakrętów, skoczni itp. Twórcy gry wyposażyli ją w bardzo pożyteczne narzędzie - edytor do konstruowania własnych tras. Pamiętam te noce, podczas których usiłowałem przejechać tor mojego kolegi, o wdzięcznej nazwie DEADTRAK... Edytor był dobry, miał jednak zasadniczą wadę - nie można było zmieniać położenia gór i jezior, co czasami uniemożliwiało zbudowanie jakiegoś wymyślnego toru. Lecz pewnego zimowego wieczoru wpadł do mnie Marcin Wichary (cóż za okropna strata, to był taki dobry programista) z edytorem TE (Track Editor) swojego autorstwa. To było to! W końcu można było zmieniać położenie elementów krajobrazu, automatycznie tworzyć pewne obiekty itp. Edytor i nowe trasy (z drogą na wodzie, bagnami itp.), jakie dzięki niemu utworzyłem, spowodowały, że mam tę grę na dysku do dziś i gram w nią regularnie.

Bo o to w grzebaniu chodzi - żeby znaleźć coś interesującego, coś niespotykanego i niemożliwego do uzyskania w normalny sposób. W historii DDT były bodajże dwa takie przypadki: przeróbka do LBA (Gambler 10/95), dzięki której można było zmienić położenie bohatera i umieścić go np. na wysokim murze, oraz poprawka do Dooma, publikowana w zeszłym miesiącu. Natomiast dzisiaj mamy również coś w tym stylu.

Jim Midnite

JAK DOKOPAĆ MEIEROWI?

Dla każdego chyba mniej lub bardziej normalnego gracza wielką przyjemnością jest dobranie się do skóry jakiejś wybitnej grze. Ja pragnę podzielić się rozgryzkami niektórych gier MicroProse [na razie Cywilizacji, o Railroad Tycoon za miesiąc - JM]:

CIVILIZATION (PC)

1. Trzeci bajt pliku **CIVILx.SVE** zawiera numer cywilizacji, którą gramy (01h - Ruscy/Rzym; 02h - Babi Ląd/Zulusy itd.), zmieniając go - zmieniamy swoich podopiecznych.

2. Bajt jedenasty określa poziom, na którym gramy:

00h	Chief
01h	Warlord
02h	Prince
03h	King
04h	Emperor

Daje to niezłe pole do nadużyć - gra się na chiefie, a potem - do liczenia punktów - przestawia na imperatora. Skutki natychmiastowe. Najprostsza metoda zbudowania jednocześnie wielkiej i wysoko punktowanej cywilizacji.

3. Od siedemnastego bajtu zaczynają się nazwiska wodzów i nazwy plemion. Przeróbki zbędne, z wyjątkiem sytuacji szczególnych (ktoś chce mieć w High Scores wpisanego wodza plemienia M'Buru, Starą Szmatę, a jedynym save'em rokującym nadzieje na dopchanie się do tabeli jest gra np. S.Y. Phila of the Venerics).

4. Po nazwiskach forsa - tego chyba nie muszę opisywać, DDT robi to za mnie w swoim poradniczku dla idiotów [hmmmm - JM].

5. Tu zaczyna się poważna robota - grzebiemy we flakach pliku **CIV.EXE**. Jako pierwsze idą nazwy miast poszczególnych cywilizacji (po 16 miast na jedną) od adresu 23876h do 243BDh. Jeśli ktoś chce, to można się tym trochę pobawić, nie ruszając jednak bajtów o zawartości Bxh - wtedy pecet zawiesza się po uruchomieniu Cywilizacji.

6. Po miastach „przyporządkowanych" idą 32 miasta „rezerwowe", do pozycji 24568h. Odnośnie zastosowań - patrz wyżej.

7. Po miastach - długi szereg tych osobników, do których, przy wychodzeniu, przyrównuje się osiągi Twojej Cywilizacji. Idą oni w kolejności od góry do dołu - od Salomona do Quayle'ego.

8. Państwa i wodzowie na odcinku 24CBAh...24DE1h są niepotrzebne zarówno nam (przynajmniej w egzemplarzu posiadanym przeze mnie), jak i pecetowi [tzn. graczowi kierowanemu przez komputer - JM]! Grzebanie nic nie da, a może naprawdę poważnie zaszkodzić samej grze w razie naruszenia bajtu o postaci Bxh. Jak kogoś rajcuje zmiana Ramzesa na Kleopatrę, to niech lepiej zajrzy pod adresy podane dalej (niezły spis cudzołożnic). I skutki jakieś będą, i uszkodzić grę dużo trudniej.

9. Tu się zaczyna poważna robota. Offset 24E2Bh - od tego miejsca początek charakterystyk terenu. Teren jest zapisany w sposób: 12 bajtów nazwy + 8 bajtów charakterystyki. W pierwszym bajcie charakterystyki zapisany jest koszt ruchu, w drugim - wzmocnienie obrony, a dalej: jedzenie (z terenu bez irygacji), produkcja (tarczki) oraz trade (strzałki). Szósty, siódmy i ósmy bajt są nam zbędne. Zabawne jest to, że ze zmiany parametrów terenu korzysta także pecet (np. w TYCOONIE nie korzysta z przerobionych lokomotyw). Kiedy pierwszy raz grałem na przerobionym terenie i, mając ok. 1700 B.C. odkrytą stal, byłem niemal pewien zwycięstwa - dostałem małego ataku szału (objawiającego się m.in. waleniem młotkiem w mojego PC, gryzieniem klawiatury i kasacją wrogów przez Ctrl+Alt+Del - pecet wszystko wytrzymał, co wkurzyło mnie jeszcze bardziej...), widząc jak na mój ląd wysadzanych jest osiem wrogich jednostek czołgowych. Uwaga! Radzę nie podbijać zbytnio produkcji - przy ponadtrzykrotnej zanieczyszczenia nie dadzą Ci żyć.

10. Odkrycia - od pozycji 2507Bh. Jak to u Sida bywa, opis zaczyna się od nazwy. Po nazwie - kupa nietykalnego śmiecia, najczęściej, choć nie zawsze, zakończona na B0h, a dwa (rzadziej jeden) ostatnie bajty zawierają numery (wg kolejności w pliku) odkryć, które niezbędne są do poczynienia danego wynalazku. Uwaga! Jeżeli bajty te mają wartość FF FFh, to wynalazek jest dostępny od razu (można odkrywać bez odkrycia jakiegokolwiek innego), jeżeli jest tylko jeden FFh (bez jakiegoś innego) - to po odkryciu alfabetu.

Skutki przeróbek bywają niekiedy ciekawe - u mnie, z powodu małego błędu przy wstukiwaniu, odkrycie RELIGII stało się zależne od posiadania... AUTOMOBILE (modły do świętego Forda oraz błogosławionych Daimlera, Benza, Rollsa i Royce'a???). To jednak jeszcze nic w porównaniu z „zapętleniem" odkryć (np. uzależnieniem odkrycia CODE OF LAWS od REPUBLIKI, do uzyskania której niezbędne jest właśnie CODE OF LAWS).

11. Od 25647h - opisy budowli. Metoda: nazwa - śmieci - 6 bajtów zdatnych do przeróbek. Szósty bajt od końca to czas budowy w dziesiątkach tarczek, czwarty - koszt utrzymania, a przedostatni - patrz wyżej.

12. Po budowlach idą zapisane w ten sam sposób elementy SpaceShipa, a następnie cuda świata.

13. 25ABDh to pozycja pierwszego znaku nazwy „settlers" - początek opisu wojsk. Wojska są zapisywane po 34 bajty na typ.

nr bajtu:	
17	ruchy jednostki
21	atak
23	obrona
25	koszt budowy (dziesiątki tarczek)
33, 34	patrz punkt 10.

W ten sposób da się np. zamienić falangę na czołgi.

14. Wykorzystywane przez program nazwy wodzów i narodów zaczynają się od bajtu o numerze 25E7Fh. Przeróbki dozwolone, ale tylko przy zachowaniu pewnej ostrożności: udało mi się np. przerobić Niemców na Polaków, a Cezara przemianować na Amanta (Romans, rzecz jasna!), ale już zrobienie Zulu Guli wodzem Zulusów jest na drodze prac dyskowych niemożliwe. Jak wszędzie u Meiera, bajty o postaci Bxh służą do uprzykrzania życia „grabarzom dysków" [niezłe określenie - JM].

P.M.B. Pierezza (Kraków)

Musicie przyznać, że poprawki są imponujące... Autor w pełni zasłużył na nagrodę (grę ufundowaną przez IPS Computer Group). A inni niech też biorą się do roboty!

ROZWAŻANIA... cd.

I o to właśnie chodzi. Aż miło zobaczyć, że są jeszcze na tym świecie prawdziwi grabarze, a nie przepisujący tylko poprawki z innych gazet, jak np. ... (wstawiłbym tutaj parę nazwisk, ale aż żal pisać). A jeśli już mowa o prawdziwych grabarzach, przedstawimy fragment z pamiętników Marcina W., który został niedawno zastrzelony w redakcji Gamblera przez niezidentyfikowanych sprawców.

JWP Jacek Fasola

Z PAMIĘTNIKÓW MARCINA W.

Jeszcze niedawno większa część Polski bawiła się taką zabójczą grą o nazwie Cannon Fodder. Ja również. A ponieważ mam zwyczaj grzebania w każdej gierce, która mi się podoba, zacząłem rozgryzać także tę. Z SG poszło dosyć łatwo, jednak chciałem czegoś więcej. Zamarzył mi się edytor misji. Pomyślcie, to byłoby niesamowite - zestawy nowych misji, różne ciekawe plansze... Wziąłem się do roboty. Po jakichś dwóch tygodniach wszystko miałem jak na talerzu - sposób zapisywania informacji o obiektach (żołnierzach, helikopterach, pojazdach), terenie (drzewa, krzaki, rzeki), celu misji itp. Tak więc zabrałem się za pisanie edytora. Zapowiadał się wcale ciekawie - grafika SVGA, dużo ułatwień (np. automatyczne generowanie terenu - coś jak SimCity 2000), w planach możliwość połączenia misji z pierwszej części gry z drugą... I być może w tym momencie miałbyś ten edytor na twardym dysku, gdyby nie jeden mały problem. Okazało się, że gra, którą miałem, to była wersja beta (przeznaczona do testowania). W wersji ostatecznej WSZYSTKIE informacje były zaszyfrowane. Być może udałoby mi się złamać zabezpieczenia, jednak nie miałem aż tyle czasu. I tak skończyła się krótka kariera CFE (Cannon Fodder Editor), którego resztki wciąż walają się po moim dysku...

Marcin Wichary oraz Jools i Jops

I tym optymistycznym akcentem kończymy dzisiejszy odcinek DDT.

Jacek Fasola

PS Nie przejmujcie się, za miesiąc wszystko wróci do normy. MW.

KMF FRONTIER Klub

FRONTIER/ENCOUNTERS

CONNECTING TO FRONTIERNET...
Login: traktor
Password: {cenzura}
You have mail...
„19-Mar-3202
Latam już ze dwa miesiące po galaktyce, szukając Eagle Mk3. Jakiś facet w Sol powiedział mi, że można je kupić w układzie Achenar, a ja nienawidzę Imperium (Federation RULEZ!). Może jednak przejdźmy do sedna (połączenie kosztuje, a ja jestem strasznym sknerą)...

Tu Commander Iron w służbie Federacji w randze (na razie) Private.

Mam pytanie do Commandera Simona (G6/95): Czyś Ty chłopie kompletnie zgłupiał? :-) Po kiego diabła mam wpisywać dziesiątki bajtów, paczek i tego typu świństwa? Przecież o wiele łatwiej i przyjemniej jest znaleźć komórkę, zawierającą liczbę punktów za misje! W ten sposób możesz mieć rangę Prince bez problemu i babrania się w tych wszystkich bajtach. A tak w ogóle to fe, nieładnie tak oszukiwać program (niemoralne itp...).

W mojej wersji Frontiera znalazłem kilka buraczków:

Burak 1. Po zakupieniu małego statku (z jednym Gun Mounting) NIE DA się założyć tam lasera! (Sprawdzone dla Eagle Mk3, Viper.) Mimo to zajmuje on miejsce!

Burak 2. Po kilku lotach z kontrabandą z Lalande 25372 do Barnards Star i parokrotnym przyłapaniu przez policję Federacji mam rangę Elite i Fugitive u Niezależnych! (Kompletna bzdura.)

Burak 3. W Sol czasem nie ma asteroidów (innym razem są).

Rzeczywiście, autopilot na największym przyspieszeniu czasu nie rozbił mnie nigdy podczas lądowania (raz zdarł trochę osłony - na stacji).

Niektórzy uważają Cobrę Mk III za dobry statek... [Np. ja - przyp. Traktor]. Cóż, radzę spojrzeć na Asp Explorer. Mniejszy zasięg jest z nawiązką rekompensowany przez lepszy ciąg i o wiele większą ładowność. Jest to chyba najlepsze rozwiązanie dla commanderów chcących handlować i czasem pracować dla wojska, nie chowając się przy tym po kątach przed piratami.

Czy moglibyście wreszcie zakończyć jałową dyskusję o robaczych dziurach?! Dziury, jakie są, każdy widzi [Jak widać nie każdy, a świadczy o tym korespondencja, która do mnie ciągle w tej sprawie dociera - przyp. Traktor] i nie ma potrzeby o tym dyskutować. A tak na marginesie... Kto przy zdrowych zmysłach wyliczałby te wszystkie odległości punktów w przestrzeni trójwymiarowej. Ja na przykład mam dość matematyki na co dzień (IV klasa LO, profil mat.-fiz., nie chwaląc się) i sektor z robaczą dziurą wyszukuję „na oko". To tyle.

Ten marzec 3202 to nie błąd: mam Asp MkIII, trochę kasy (tak ze 1 436 838,8 kredytek) i co-pilota za 5 kredytek tygodniowo. No i wyposażenie odpowiednie (mapper, cloud analizer, za długo by wymieniać). Fajnie, nie? Nie wiem, czy to dużo, czy mało, w każdym razie nie używałem żadnych cheatów, czy czegoś w tym rodzaju (just pure trade... and smuggling, chłe, chłe).

Chciałem Wam przysłać moje zdjęcie, ale mi zimno ;-)"

Commander Iron, Inwałd, Sol

Trochę nam się uzbierało wyjaśnień do poprzednich numerów. Oto niektóre z nich.

„Pozwolę sobie skomentować kilka wypowiedzi zamieszczonych dawnymi czasy w KMF.

Numer 3/95 - Commander Don Peppone pisze, że w grze nie ma czegoś takiego, jak opłata za przelot między Federacją a Imperium. Otóż takie coś jest, lecz płaci się tylko raz, przy pierwszym skoku. Ponowne przekraczanie granicy odbywa się już bezboleśnie (czyt. bez potrzeby ponownego bulenia kasy).

Numer 3/95 - Commander Szu. Co do napędu militarnego. Dlaczego nie weźmie pod uwagę, że napęd Class 3 Military Drive zajmuje tylko 24 tony, a Class 3 Hyperdrive aż 45 ton. Odpady radioaktywne, które zostają po skoku międzygalaktycznym, trzeba wyrzucić (tylko nie przy planecie, bo zabulimy). I wtedy nie ma mowy o grzywnie za przemyt nielegalnych produktów.

Nie mogę też się zgodzić z Commanderem Szu (lecz to już sprawa gustu), jakoby przewożenie paczek było bardziej opłacalne od np. bombardowań. Udało mi się przewieźć najwyżej osiem paczek. Średnio zabierałem 3 lub 4 paczki (co daje ok. 8 punktów). W biuletynie zawsze są ok. dwa lub trzy zlecenia na bombardowania (odliczając te, których nie warto brać, tj. na takie planety, które krążą wokół dwóch gwiazd, gdyż musimy wtedy przelecieć w krótkim czasie ok. 200 lat świetlnych). Umiejętnie korzystając z robaczych dziur, możemy je wziąć wszystkie. Wtedy za dobre wykonanie zadania dostajemy 40, 60 punktów, a jeśli się nam poszczęści - nawet 80. W tym samym czasie za dostarczenie paczek można dostać maksimum 30 punktów. Ja latam statkiem Cobra Mk III i mogę zabrać tylko cztery bomby, a on (Commander Szu) lata Boa Freighterem i może ich zabrać aż sześć. Gdyby zaliczył sześć zleceń to dostałby za to ok. 110 punktów. Jeśli komuś dłuży się czas przy wykonywaniu bombardowania (dolatywanie do celu po skoku z nadprzestrzeni na włączonym autopilocie musi potrwać), niech wybiera tylko te misje, których cel umiejscowiony jest na planecie ze stacją kosmiczną lub orbitalną. Wtedy po wyjściu z nadprzestrzeni włączamy autopilota na stację oraz czas na maksa. Kiedy usłyszymy, że statek zaczyna zwalniać, wyłączamy autopilota i wciskamy [Enter]. Gdy dolecimy w pobliże stacji (na jeden rok świetlny przed nią) włączamy autopilota, który wyląduje z nami bezpiecznie. Przelecenie w taki sposób 10 lat świetlnych trwa ok. jednego dnia (frontierowskiego, oczywiście). Dodam jeszcze, że najlepiej szuka się celu (do zbombardowania) po zbliżeniu się do planety na odległość ok. 17 tys. km. Wtedy planeta jest tylko w dwóch kolorach (wyraźnie widać biały punkt).

Chcieliście wiedzieć, na jakiej wersji, po namierzeniu własnej chmury powstałej na skutek skoku oraz włączeniu Hyperspace Cloud Analyzer, program się zawiesza. Otóż jest to wersja 1.00 na Amigę. Ponadto faktycznie w tej wersji nie dostaje się nic za strzelanie do minerałów. A poza tym liczba zestrzeleń nie ma nic wspólnego z awansami, jakie przyznaje Imperium i Federacja, choć tak wynika z Waszej odpowiedzi na list Commandera K. Gołębiowskiego (G 11/94). Cytuję „Może nie jesteś zbyt cierpliwy - trzeba strzelać dość długo, szczególnie jak się jest Baronem - skok do następnej rangi wymaga dużo pracy(...)". Sami widzicie, że to jest bezsens, za strzelanie do statków lub minerałów nie otrzyma on awansu z Barona na Viscounta.

Moim zdaniem, największym idiotyzmem Frontiera jest atakowanie mojego statku przez takie dziadostwo jak Kestrel oraz Lifter. Te śmieci nie mają miejsca na działo, a jednak pakują się na mnie. Czyżbyśmy mieli do czynienia z kamikaze, a może są to masochiści? (oczywiście



piloci, nie ich maszyny). Więc jeśli zaatakuje nas jakiś Kestrel lub Lifter (sprawdź to Radar Mapperem), to dawaj na niego ostro czadu, bo i tak nic Ci nie zrobi, chyba że walnie w Ciebie całym cielskiem.

Najlepszym sposobem na zestrzelenie statku jest:

- chwycenie maniaka na autopilota i włączenie go [autopilota, nie maniaka - red.],
- wyłączenie autopilota, gdy będzie ok. 2,5 km od nas,
- ponowne włączenie go, gdy statek będzie nas mijał w odległości ok. 1 km,
- dalej już tylko czekamy, aż delikwent podleci pod celownik.

Ten sposób nie skutkuje tylko wtedy, gdy naszym przeciwnikiem jest Imperial Courier. Wówczas:

- łapiemy go na autopilota (i włączamy autopilota),
- gdy będziemy mieli faceta na ekranie głównym wyłączamy autopilota,
- oddalamy się od niego na odległość ok. 10 km,
- ponownie włączamy autopilota,
- strzelamy do frajera, kiedy będzie od nas około 8 km.

Dodam jeszcze, że najlepiej jest kupić sobie działko górnicze 30MW Minning Laser, rozwala ono Imperial Couriera dwoma strzałami."

Commander JP, Tychy, Ross 128

Jeszcze apel - nadsyłajcie tipy do First Encounters! Najlepiej na dyskietkach (sorry, nie zwracam, bo są zdrowe - mają dużo żelaza, mniam, mniam)! NO CARRIER

Imć Traktor II Jr.

GILDIA RPG

Z powodu działania przedstawiciela złowrogich sił Chaosu [to o mnie! - don Pedro] w poprzednim numerze nie pojawiła się Gildia. Ale ważne, że znowu jesteśmy na łamach i zostaniemy tu, póki nas nie wyrzucą (potrzebny byłby do tego czar Rozproszenie Geniuszu). Cieszy mnie przede wszystkim spora liczba listów nadchodzących do Gildii (jeden przeczytałem, drugiego nie zdążyłem!), a także fakt, iż staracie się rozwiązywać problemy innych Czytelników.

Ponieważ konkurs wiedzy o RPG znalazł w Waszych oczach uznanie, czas na następny. A oto wyniki grudniowego: do redakcji przyszło wiele prawidłowych odpowiedzi (i mniej więcej trzy razy tyle błędnych). W wyniku losowania (sierotką był Naczelny) zestaw gier Dark Sun, Ravenloft i Al Quadim wygrał **Przemysław Malec** z Dąbrowy Górniczej. A oto prawidłowe odpowiedzi na pytania:

1. Producentem programów Dark Sun, Ravenloft i Al Quadim jest firma SSI.

2. Paladyn w systemie AD&D musi mieć charakter praworządny dobry (lawful good).

3. Brytanią włada lord British. 4. Pierwsza część cyklu o świecie Aden to Thunderscape. 5. W grze Dungeon Hack można prowadzić jednego bohatera. 6. Poprzedniczka Ishar to Crystals of Arborea. Co zabawne, najwięcej kłopotów sprawiło Wam pytanie, które wydawało mi się najłatwiejsze, czyli dotyczące charakteru paladyna, natomiast pytania za 2 punkty rozwiązywaliście prawie bezbłędnie.

KONKURSY, KONKURSY, KONKURSY!!!

Pytania za jeden punkt:

1. Gdzie toczy się akcja gry Darklands?
2. W oparciu o jaki system RPG stworzono grę Eye of the Beholder?
3. Która część znanego cyklu RPG nosi podtytuł Pagan i o jaki cykl chodzi?

Pytania za dwa punkty:

1. W jakiej krainie leżą miasta Vertigo, Winterkill i Asp?
2. W jakiej grze czarodzieje korzystają z magii śmierci, życia, czarodziejskiej, natury i chaosu?
3. Co oznacza termin NPC?

W tym miesiącu nagrodą są gry Dungeon Master i Dungeon Master 2, ufundowane przez firmy: IPS Computer Group, Warszawa, ul. Okrężna 3, tel. 642-27-66 i CD Project, ul. Indyjska 25a, tel. 25-07-03. Jeżeli więcej osób zdobędzie tę samą liczbę punktów, o przyznaniu nagrody zadecyduje jak zwykle losowanie. Odpowiedzi nadsyłajcie do 28 lutego 1996 r.

PROBLEMY

1. Bardzo proszę o pomoc w przejściu 13. poziomu (głębokość 1) w grze CRYSTAL DRAGON. Dochodzę do czerwonego pokoju (Red Room) i dalej ani rusz. W tym pokoju jest na podłodze osiem przycisków oraz zamknięte drzwi.

Marek

2. Pytania dotyczą gry FATE, GATES OF DAWN. Gdzie zdobyć osobę potrzebną do pokonania Mirasa Athrana, o której mówi druid Malradin (istota bez nienawiści w sercu i umyśle)? Jak pokonać samego Mirasa Athrana, kiedy ma się już tę osobę? W którym momencie użyć różdżki Gathalaka?

Sebastian Salamonik

3. W grze LEGENDS OF SORASIL znajduję klucz, amulet i laskę teleportacji, ale nie mogę ukończyć następnej misji, chociaż zabiłem wszystkie potwory i przeszukałem pomieszczenia. Proszę o pomoc!

Szymon Gryckiewicz

4. Nie mam pojęcia, jak w ISHAR 2 miesza się eliksiry. Podobno jest potrzebne jakieś naczynie. Gdzie je znaleźć?

Rafał

NI MA PROBLIMA

1. PERIHELION - Hełm można znaleźć w The Bigger Hall, który zakończony jest małym pomieszczeniem. Tam znajduje się Elite Combat Helmet i Transmitter Detail.

2. ULTIMA 8 - Vividas mówi o kontynuacji wędrówki przez Płaskowyż, gdzie trzeba kupić pergamin Secret Door, a później kontynuować podróż przez katakumby. Czaru Resurrection, według mnie, nie ma, istnieje tylko Restoration.

Szymon Gryckiewicz

3. ISHAR 2 - rozwiązanie problemu wyjścia z więzienia na wyspie Zacha. Trzeba koniecznie mieć srokę (w zwierzyńcu kosztuje 2000 złotych monet) i tyle habitów, ile osób liczy drużyna (w sklepie po 1500 złotych monet). Kiedy zostaniesz aresztowany przez strażników w klubie Blue Velvet, zamkną Cię w małej celi. Wypuść srokę przez kratę, a przyniesie kluczyk otwierający drzwi celi. Teraz załóż habity członkom drużyny i wejdź piętro wyżej. Poczekaj do godziny pierwszej w nocy i wejdź w północne drzwi (sala tortur). Ukradnij mnichowi pęk kluczy, który ma za pasem i opuść salę. Teraz przejdź przez ukryte przejście we wschodniej ścianie i dalej korytarzem do wyjścia.

Rozwiązanie problemu lokalizacji artefaktów - kwiatki znajdują się w północno-zachodniej części wyspy Jona, a żywy miecz, pięć słupów i lewitujący szaman - w południowej części. Wyspa Jona składa się z trzech części, nie mających połączenia lądowego. W związku z tym znajdują się tam trzy przystanie.

Piotr Słobodzian

[Odpowiadali na nasz problem także Adam Działkowski i Artur Jadach.]

5. EYE OF THE BEHOLDER 3 - główną właściwością ROD OF RESTORATION nie jest podwojenie HP. W podziemiach mauzoleum można spotkać potwory, których atak grozi obniżeniem poziomu doświadczenia postaci, czyli obniżeniem maksymalnego HP. Przedmiot pozwala na odbudowę utraconego poziomu, z czym wiąże się tylko pozorne zwiększenie HP. Po założeniu przez jedną z postaci MEDALION OF FRIENDSHIP, iluzoryczne ściany w lesie znikają (nie musimy używać pochodni).

6. RAVENLOFT - THE STONE PROPHET - Dziewczynę znalezioną w studni najlepiej od razu przetransportować do wioski, bez zwiedzania podziemi, ma ona bardzo mało HP. - W świątyni, gdy nie mamy w drużynie kleryka, czar SPEAK WITH ANIMALS możemy uzyskać przez założenie kociej maski. - Nie opłaca się przyjmować do drużyny trolla. Choć jest bardzo silny, nie może używać broni, nosi mniejszą liczbę

przedmiotów, a poza tym nie rośnie mu poziom doświadczenia. Opłaca się przyłączyć do drużyny HRAK TURA. Znajdziemy go mniej więcej na środku pustyni. Swoim wyglądem przypomina centaura. Zbroję dla niego znajdziemy obok zbroi trolla. - Trolle bardzo łatwo pokonuje się, rzucając 2-3 razy fireball. - W świątyni Seta możemy znaleźć hełm z czarem TRUE SEEING. - W grobowcu Sfinksa znajdziemy kleryka, którego warto przyłączyć do drużyny. Znajdziemy też posąg, który w zamian za CALCITE WISHING CUP spełni jedno nasze życzenie (np. bardzo dobra zbroja albo całkowita odporność na trucizny). - Na zakończenie UWAGA! Programiści popełnili poważny błąd, ograniczając liczbę przedmiotów, jakie mogą znajdować się na danej mapie. Jeśli zrobimy sobie magazyn chwilowo zbędnych przedmiotów, np. w wiosce, to po pewnym czasie przedmioty najdłużej leżące zaczynają znikać. Jako jeden z pierwszych zniknie SCROLL OF RETURN, umieszczony na tej samej mapie za ścianą ognia (która początkowo jest nie do przejścia), a będzie on KONIECZNY do ukończenia gry!

VIZ

SKRZYNKA POCZTOWA

Z miłośnikami gier role-playing chętnie skontaktują się:
Adam Działkowski, ul. Korfantego 11c/9, 44-240 Żory
Artur Jadach, ul. Szlak 18/8, 31-161 Kraków
Maciej Jagiełło, ul. Wysoka 13/155, 41-200 Sosnowiec
Paweł Ratajski, ul. Krzywa 38, 76-200 Słupsk (prosi o solucję do Dungeon Mastera, mapy poziomów, wskazówki)
Andrzej Wasilewski, ul. Krasińskiego 7/18, 23-210 Kraśnik Fabryczny (prosi o solucję do Ultimy Underworld 2)
Paweł Żuchowski, ul. Dworcowa 6, 89-511 Celcyn
Rafael Budnik, ul. Lidzka 52, 81-533 Gdynia-Orłowo
Piotr Słobodzian, ul. Kwitnąca 8/9, 01-926 Warszawa
Sebastian Salamonik, ul. Piastowska 21/20, 72-600 Świnoujście
Szymon Gryckiewicz, ul. Solskiego 68, 42-609 Strzybnica

LISTA PRZEBOJÓW

Oto następna propozycja do rolplejowej listy przebojów, autorstwa Artura Jadacha:

1. Eye of the Beholder
2. Eye of the Beholder 2
3. Dungeon Master
4. Black Crypt
5. Chaos Strikes Back

TERA JA MÓWIĘ

1. Problemy Master Wizarda, dotyczące gry Dungeon Master 2, rozwiąże zapewne opis i solucja w Gamblerze 12/95.
2. Osoby, które nie chcą ujawniać swego nazwiska na łamach pisma, proszę o wyraźne zaznaczenie tego w liście.
3. Wszystkich przepraszam za opóźnienia w odpowiadaniu na pytania i drukowaniu listów, ale jest to spowodowane cyklem wydawniczym.
4. Namawiam do współpracy w przygotowywaniu Gildii. Dobrym przykładem na to, jak z korespondenta Gildii można zostać autorem Gamblera jest ViZ, którego solucja gry Wizardry 7 ukazała się miesiąc temu.
5. Wszystkich, których listy, solucje, mapy itp. nie zostaną opublikowane przepraszam, ale czar Gambler z Gumy jest na razie poza zasięgiem moich możliwości (pergamin z tym czarem, ze znanych mi osób, posiada jedynie dyrektor Wydawnictwa, ale pilnie go strzeże).
6. Niestety, nie będę przesyłał nikomu map ani solucji. Ale taką prośbę zawsze można zamieścić w SKRZYNCE POCZTOWEJ.
7. Szanownych korespondentów Gildii uprasza się o wyraźne pisanie. Czar Odcyfrowywanie Runów pochłania mnóstwo energii życiowej.
8. Na listach do Gildii proszę wyraźnie pisać GILDIA, gdyż ułatwia to sortowanie poczty.

NAGRODY, AWANSE

1. Tytuł maga sztabowego i magisterium magiczne Uniwersytetu w Coitus Interruptus uzyskuje ViZ w nagrodę za udział w życiu Gildii i wspaniałą solucję do Wizardry 7. Poza tym rzucam na niego czar Łatwość Pisania, aby dalej szło mu tak dobrze.
2. Nagrodę za korespondencję z Gildią otrzymuje w tym miesiącu Adam Działkowski. Jest to gra Blade of Destiny, ufundowana przez IPS Computer Group. Adam uzyskuje też tytuł młodszego maga sztabowego.

st. mag sztabowy Erectus Magnificus

CLUB SIMULATOR

Szanowni symulanci, oto 10 przykazań Dobrego Pilota, otrzymanych od cpt. Mike'a Fisha na górze stratosfery, na kamiennych tablicach, spisanych ręką col. Zgreda Killera, czyli moją.

Jam jest skrzydłowy Twój, który d... Twoją ratował z opresji.
1. Nie będziesz miał skrzydłowych cudzych przede Mną.
2. Nie wzywaj Mnie by radio nadaremno.
3. Pamiętaj, aby co dzień skręty kręcić.
4. Bij Ojca swego i Matkę swoją - to dobrze robi na nerwy.
5. Zabijaj.
6. Prawdziwego mężczyznę można poznać po kobiecie.
7. Juma jest to miasto w Ameryce Łac.
8. Przeklinaj i psiocz w eterze [Może po eterze? - Z.K. - Chluśniem, bo uśniem, nie?] ile się da.
9. Nie odbijaj dziewczyny skrzydłowego swego.
10. Bo Ci puści serię w zad jak nic [A i maskę sklepać wżdy nie zawadzi - Z.K.].

Ogłoszenie

Koniec świata z przyczyn technicznych chwilowo odwołany. Podpisano: Bogowie - Ojciec i Syn sp. z o.o.

Gabinet figur wo(j)skowych

Teraz temat aktualny, bo sprawa dotyczy Comanche'a. Pisze pilot Nightman: „Jako że uwielbiam śmigłowce, także gdy mam wolną chwilę gram w Comanche'a - drugi wspaniały symulator helikoptera po Gunshipie 2000. Rozmawiając często z kolegami na temat tychże symulatorów często słyszę, że w Comanche'u nie można wykonać wszystkich manewrów charakterystycznych dla śmigłowców. Bolączką wielu graczy jest lot bokiem. Jeśli damy joya w lewo to maszyna zacznie skręcać. Jeśli wciśniemy Insert/Delete to wykonamy obrót w miejscu. Teraz wystarczy tylko połączyć obie te czynności i możemy wykonać „niemożliwy" manewr. Dla lotu bokiem w prawo wystarczy (będąc w zawisie) przechylić joya w prawo, a sterem kierunku manewrować w lewo - Insert [To działa! - Z.K.]. Innym ciekawym manewrem jest „danie po hamulcach". Kiedy wejdzie Ci na ogon K-50 lub AH-6 [Lub Mi-24, tudzież inne ścierwo - Z.K.] wystarczy gwałtownie zwiększyć ciąg (gdy leci się nisko) i drążek do siebie. Wróg przeleci pod Tobą i wejdzie prosto na linię strzału, a wtedy wiadomo, co zrobić. Niedomyślnym podpowiem - BUM! (...) Nie skutkuje to w Gunshipie 2000. Tam mniej inteligentny niż w Comanche'u wróg lata wokół Ciebie".

[A tak ode mnie - może byś Waćpan spróbował polatać Longbow Apachem? Gunship 2000 is dead... God save King Longbow! - Z.K.]

W drugiej części Gabinetu - kolejne porady Kapitana [Sorry, w IV Klubie zapomniałem o awansie - Z.K.] Bazooka, dotyczące Chuck Yeager Air Combat.

„Gdy gonisz za przeciwnikiem w locie nurkowym i zbyt szybko go doganiasz, wypuść podwozie (G), włącz hamulce (B) i wysuń klapy (F) - zmniejszy się przyspieszenie i będziesz mógł spokojnie przekazywać Mu swoje wyrazy szacunku w postaci ołowianych kulek i rakiet.

Dla początkujących adeptów sztuki latania misja Alone, Unarmed, Unafraid w Wietnamie może stanowić nie lada kłopot. Do dyspozycji mamy rozpoznawczą wersję F-4, oznaczoną jako RF-4. Celem misji jest ucieczka przed grupą Migów 21. Nasz Phantom nie posiada żadnego uzbrojenia i wydawać by się mogło, że z pewnością trafimy do Abrahama na piwo, lecz naszą siłą jest szybkość. Pochylamy lekko nos samolotu, włączamy dopalacze, od czasu do czasu rzucamy flarę i już jesteśmy w domu, a piloci Migów plują sobie w brodę. [Należy uważać, aby posadzić samolot na pasie startowym za pierwszym podejściem. Inaczej Migi wykorzystają tę słabość. - Z.K.] I na koniec małe sprostowanko: latam na wszystkich samolotach i helikopterach od I wojny do zamierzchłej przyszłości (na helikopterach to od końca II wojny).

Ku chwale Klubu i na pohybel Mirmiłowi żegna się Kpt. Bazook"



Porady wujka Chucka

A teraz... B.G. Vasil, właściciel Amisi, wypowie się na temat B-17 FF. „Jako posiadacz Przyjaciółki apeluję do wszystkich amigowych symulantów o zwiększenie korespondencji z Club Simulator [Jasne, jesteś trzecim Amigantem, który coś przysłał - Z.K.]. Sam pragnę podzielić się wiedzą o latających fortecach z The CCCP- Teamem. Na ekranie przekroju samolotu przydzielamy funkcje członkom załogi, np. klikamy na wizerunek pierwszego człowieka i następnie zamieniamy ikonę krzyżyka (biała) na ikonę bomby, następnie klawisz C i mamy widok bombardiera. Inne ikony to: stery - pilot, fala -radiooperator, celownik - nawigator, krzyżyk - strzelec. A poza tym:

1. na odprawie zawsze dokładnie obejrzyj cel (RECON),
2. rannym członkom załogi trzeba natychmiast udzielać pomocy. Zrobią to najbliżsi załoganci - najlepiej, gdy jest ich dwóch,
3. korzystaj z radia,
4. strzelcy potrafią sami zestrzelić wroga, ale lepiej im pomóc,
5. gdy nie możesz znaleźć lotniska, ląduj awaryjnie na trawie w Anglii, ale lepiej wyskoczyć na spadochronach - nie ma rannych".

Za miesiąc „opis w skrócie" autorstwa B.G. Vasila.

Parszywa Dziesiątka

Tym razem lista autorstwa Kpt. Bazooka - oto jego propozycje:

1. Falcon 3.0 (szczerze, bez podlizywania się Colonelowi)
2. Chuck Yeager Air Combat
3. Flight Simulator 5.1
4. F-15 III
5. LHX Attack Chopper
6. Thunder Hawk
7. F-14 Fleet Defender
8. Red Baron
9. Wing Commander II
10. 1942 Pacific Air War

Problemy symulowane

Pytanko (a jakże, od Kpt. Bazooka): „Jak w Falconie najlepiej uwolnić się od czterech Migów 29? Dodam, że dodatkowo wali we mnie artyleria plot i nie mam rakiet."

OD: col. Zgred Killer

DO: Kpt. Bazook

Doprawdy, to wspaniała sytuacja. Najlepiej strzelić se w łeb. A tak poważnie, wydaje mi się, że sytuacja nie ma optymalnego rozwiązania. F-16 jest zbyt wolny, aby uciec Migom (jeśli latasz na HI FIDELITY). Jeśli masz amunicję do działka - walcz do końca. Jak będziesz dobrze strzelał, 515 pocisków wystarczy na trzy Migi. Możesz jeszcze spróbować spiralą wznieść się na 30 tys. stóp, potem nurkowanie (o dopalaczu nie wspominając) i modlitwa, aby nie zabrakło paliwa. W ten sposób uciekłem Hornetem przed Mirage 5. Ostatnie wyjście, to wybranie END MISSION, jeśli cele misji zostały już wypełnione. W innym wypadku - do svidania, stupid Yankee! End.

Podsumowanie

Z rzeczy śmiesznych - otrzymałem bardzo szczegółowe porady, jakiej broni i jak długo używać w celu unieszkodliwienia każdego gatunku monstrów w DOOM 2. Autor widać potraktował poważnie teksty o symulatorze człowieka-czołgu. Ten klub jest poświęcony TYLKO I WYŁĄCZNIE symulatorom. Żadne inne gry nie mają szans się tu znaleźć. Przy ocenie - czy coś jest symulatorem, czy nie - kieruję się własnym widzimisiem i nastrojem danej chwili! Paniali? A, z ostatniej chwili - jest już Su-27 (nie, jak zapowiadałem Su-33, drobna pomyłka, wybaczcie), nice game and beautiful simulator. Niestety, chodzi tylko w oknach. PIEKŁO I SZATANI, nie programiści! Pod Windows nie działa mi Falcon 3.0 (tu odgłosy skrajnego wzburzenia, potok słów nie nadających się do powtórzenia).

col. Zgred Killer

4D SPORTS BOXING (PC)

1. Z dołami tabeli idziemy na chama, waląc ile wlezie. Najlepiej stosować sierpy i podbródkowe - gostek zwykle nie przeżywa pierwszej rundy. Od miejsca piętnastego w górę coś takiego kończy się na deskach. Tu decyduje zasłona (klawisze 7 i 9) i praca nóg. Walimy z kontry, seriami. Po pięciu, sześciu rundach przeciwnik ma zwykle dość, a wtedy można go dobić, odsłaniając się już kompletnie.
2. Trenując przed walką lepiej sobie podpychać tylko jedną cechę, za każdym razem inną. Przyrost wartości jest szybszy niż przy normalnym rozkładzie treningu.
3. Chcąc okazać swą radość z kasacji przeciwnika, wciśnij prawy SHIFT + strzałkę.

P.M.B. Pierrezza (Kraków) - 1,5 pkt.

7TH GUEST (PC)

W kuchni należy ułożyć z puszek następujące hasło: SHY GYPSY SLYLY SPRYLY TRYST BY MY CRYPT.

Marcin Jakubowski (Płock) - 1 pkt

ALIEN CARNAGE (PC)

Wciśnij jednocześnie BIG - zdrowie i siła jetpacka na full.

Krzysztof Zawisło (Gliwice) - 1 pkt

BIRDS OF PREY (PC)

Na najniższym poziomie trudności (ROOKIE) niezwykle łatwo można zrobić w balona wrogą rakietę. Wystarczy przejść na mapę, wyznaczyć kolejny WayPoint, a następnie przenieść się tam na autopilocie. Skutek jest nieco zbliżony do teleportacji - NIC oprócz Ciebie się nie ruszy (WIWAT BURAKI), a rakieta albo zgłupieje na miejscu, albo - jeśli nie zgłupieje - to po ponownym zastosowaniu tego „tryka" skończy jej się zasięg.

P.M.B. Pierrezza (Kraków) - 1 pkt

CAESAR (PC)

Precz z praworządnością!!! Ludzie wkurzają się tylko wtedy, kiedy ściąga się z nich podatki. Fabryki zaś, aby bulić, wymagają tylko obecności forum - obojętne gdzie i jakiego. Aby i ściągać forsę, i uniknąć buntów - należy zbudować jedno małe forum (Awentyńskie) gdzieś w rogu, a miasto poza jego zasięgiem. Forsa i tak dopływa - z fabryk - a ludzie się nie buntują...

P.M.B. Pierrezza (Kraków) - 1 pkt

CENTURION (PC)

1. Udawało mi się dogadać z niektórymi osobnikami.

Baton Dalmacki i Anglik Caswallon: Aggresive, Offer Alliance, Low.

Filip Macedoński, Thorax Tracki, ormianiec Bertonus i Horacy z Międzyrzecza: Diplomatic, Diplomatic, Offer Alliance, Low.

Hamilcar (Sycylijczyk), Hasdrubal (Hiszpan), król Juba (Maur) i Mamut Potworny (Arab): Diplomatic, Aggresive, Offer Alliance, Low.

Wszyscy oni (z wyjątkiem Hamilcara) prowadzą rozmowy tylko wtedy, jeśli wyślesz na nich Consular Army.

Z przywódcą piratów cylicyjskich czasem (rzadko) udaje się sekwencja: Friendly, Offer Alliance, Low.

I wreszcie Kleopatra. Jeśli w ogóle Cię przyjmie, to dogadać się można przez Friendly, Friendly, Offer Alliance, Low. Potem władczyni Egiptu zaprosi Cię do siebie. Teraz możesz spróbować ją przelecieć - ale metody na to nie podam (nie chcę, żeby mnie zdradzała!).

2. Do walki na morzu zalecam triremę. Jej zwrotność pozwoli Ci (przy uważnym manewrowaniu) wykończyć każdego przeciwnika na odległość.

P.M.B. Pierrezza (Kraków) - 2 pkt.

CRUSADER: NO REMORSE (PC)

Po wpisaniu JASSICA16 powinien pokazać się napis Cheats Enabled. Wciśnij:
F10 - otrzymasz najlepszą broń, ale przedtem wyrzuć całą posiadaną wcześniej,
Ctrl+F10 - włącza/wyłącza nieśmiertelność (używanie transporterów lub elewatorów-wind wyłącza ją, tak więc nie zapomnij o ponownym jej włączeniu).

Krzysztof Zawisło (Gliwice) - 3 pkt.

DEATHTRACK (PC)

1. Na starcie zalecam wziąć PITBULLA, opylić standardowe uzbrojenie, a następnie kupić najmocniejszy silnik i parę stówek amunicji do cekaemu (ale tego naprawdę ciężkiego). Nagrodę za pierwszy wyścig masz już prawie w kieszeni.
2. Czym kto strzela (najczęściej):

MELISSA	- ciężkie terminatory DRAGON,
PRYING MENACE	- średnie terminatory,
LURKER	- miny,
MOTORMANIAC	- kolczatki,
KILLER ANGEL	- lekkie rakiety,
CRIMSON DEATH	- cięższe rakiety,
SLY	- lekki kaem, totalnie nieszkodliwy.

P.M.B. Pierrezza (Kraków) - 2 pkt.

DIGGER (PC)

1. Złoto nie spada, jeśli bez przerwy popycha się je do góry, a co więcej - odbijają się od niego (tylko jeśli podtrzymujesz worek od dołu) Twoje kule. Da się skasować kilka „robaków" w jednym miejscu.

2. Jeżeli wryjesz się w ścianę korytarza tak, że nic nie wystaje, a Twój stworek jest równo ze ścianami, to „robaki" Cię ignorują (nie dotyczy to tych, umiejących ryć własne korytarze).

P.M.B. Pierrezza (Kraków) – 1 pkt

DINO'S QUEST (PC)

Kody na poziomy:

Candyland: CGIBVESN XINSEAPC NBEXCOIR NXSBHEAJ XAPEIBDK FAJMCPDV ULBGXCCK KAFLGPCS PIDEFCLI DHCLBNQG

Che.b.cou: HKLBBTDO HVFSAOLD MVBEHXCO MXBCJAOM MBAREDXO QXBGNCHP IXBECJMG DQINDFGT VEQGILDR JFKCHSBT

Never.lan: RFOAIDQL NOQHBKDP XKRBLECP TFCRBOPH TDODIENH BGKCDJEJ UJMAICRR JMAHSDIK JKUAAGEX UJPALBUG

Block.tow: ILMDDFHP PFOGCDLV ULBOGCEN MCNDLOBS MDEQBCLR SBBJCOAK RALBTKCC HVKEPCFM FRAIETCV KSFGAMFO

Psyc.aera: NTDMICEQ MBGFJCIE GRBLIDJH BDKGQBUH HRCNEIBJ CGRBBFDH BCHSDXEQ OICPELAA LAIEPCIO TDGLPAEF

Showdown: KEHOCEPI

Krzysztof Zawisło (Gliwice) – 1 pkt

DOOM (PC)

W piątej planszy drugiego epizodu - Command Center zrób wszystko i wróć do komnaty z bijącym sercem na słupku i wejdź do pokoju po lewej (tam, gdzie były lub są Demony). Użyj przełącznika po prawej (zresztą innego nie ma) i wyjdź. Podniosły się schody do czerwonej ściany. Przejdź przez nią, wejdź w teleport i wytłucz Zagubione Dusze (lub, jak kto woli, Czachy) i przejdź do pokoiku obok. Zapraszamy do zwiedzania Tajemniczej Fortecy.

Przemysław Klawikowski (Starogard Gdański) – 3 pkt.

W trzeciej planszy pierwszego epizodu - Toxin Rafinery, po załatwieniu wszystkich i wszystkiego wróć na początek i idź na lewo. Przez drzwi na wprost, po schodach. Kiedy będziesz już prawie u góry, usłyszysz dźwięk otwieranych drzwi. Musisz szybko pobiec w prawo i wejść na kawałek ściany, który zjechał. Dalej znajdziesz przełącznik, który podnosi przejście na środku basenu z kwasem (zaraz na początku). Teraz będziesz mógł odwiedzić, dotąd niedostępną, Bazę Wojskową.

PS Jeżeli na schodach pobiegniesz w lewo, znajdziesz Supercharge.

Przemysław Klawikowski (Starogard Gdański) – 3 pkt.

DOOM II (PC)

Poziom 31 (Wolfstein) - kiedy już znajdziesz wyjście, nie korzystaj z niego. W pokoju poprzedzającym, na prawo od wejścia, jest ukryte przejście w ścianie. Jak trochę pokombinujesz, znajdziesz drugie wyjście. CONGRATULATIONS, YOU'VE FOUND SECRET LEVEL AGAIN!!!

PS Sprawdź kolumny z niebieskimi pochodniami i złote znaki pośrodku każdej ściany.

Przemysław Klawikowski (Starogard Gdański) – 3 pkt.

Na planszy 15 (Industrial Zone) załatw wszystkie sprawy nie cierpiące zwłoki i wróć do wielkiego domu z teleportami (ten na środku jeziora lawy). Teraz masz trudne zadanie, musisz skoczyć na taki wąski słup z przełącznikiem, który stoi w jeziorku (po prawej, patrząc od początku). Ekstremalnie trudne, ale możliwe. Teraz przełącz wajchę i biegnij po lawie, mniej więcej na wprost. W ścianie otworzyło się przejście, gdzie na podwyższeniu leży chwilowa nieśmiertelność (i, w zależności od poziomu trudności, jakieś paskudztwo). Weź ją. Teraz musisz tak kombinować, żeby znaleźć się w komnacie, w której była niebieska karta (są tam rzeczki z lawą). Jeżeli pobiegniesz rzeczką na wprost drzwi, w lewej ścianie zauważysz przejście z teleportem na środku. CONGRATULATIONS, YOU'VE FOUND SECRET LEVEL!!!

Przemysław Klawikowski (Starogard Gdański) – 3 pkt.

EPIC PINBALL (PC)

Działa dla starszych wersji gry. Wszystkie kody wymagają wciśnięcia ESC. Teraz naciśnięcie odpowiednich kombinacji klawiszy uruchamia cheata.

KOD	ZNACZENIE
ESC-B-N	grasz dwiema bilami
ESC-B-J	dwie bile + kontrola
ESC-J	klawiszami kursora przejmujesz kontrolę nad bilą
ESC-F9	pojawia się ramka - działa nie na wszystkich monitorach
ESC-F10	ściąganie ekranu do pliku SCREEN.PCX.
ESC-F1	zapytanie o parametry - tylko jakie?

Krzysztof Zawisło (Gliwice) – 2 pkt.

F-14 FLEET DEFENDER (PC)

Jeśli wystrzelałeś już wszystkie rakiety, a Ruscy przycisnęli Cię naprawdę mocno - bez zmrużenia oka ładuj Alt+T. Przeprowadza Cię to w stan treningu. Teraz Alt+R i można się troszku powyżywać na przeklętych komuchach - powrót broni do stanu początkowego. Kiedy ruskie maszyny zmienią kierunek lotu na mniej więcej pionowy, powtarzasz Alt+T, wychodząc z trybu treningowego. Dowództwo zalicza Ci wszystkie zestrzelenia, dokonane przed włączeniem treningu, a także ukończenie misji (rzecz jasna tylko wtedy, kiedy wypełnisz zadanie).

P.M.B. Pierrezza (Kraków) – 1,5 pkt.

FULL THROTTLE (PC)

Jeżeli masz problemy z pokonaniem motocyklistów na drodze do starej kopalni, wypróbuj następującą metodę - gdy zacznie się walka, wciśnij LEWY SHIFT+V, aby wygrać. Możesz powtórzyć kilka razy. Mały dodatek: jeżeli przez kilka minut nie będziesz się poruszać ani dotykać czegokolwiek, to na ekranie ujrzysz „show" z obracającymi się różnymi wehikułami.

Krzysztof Zawisło (Gliwice) – 2 pkt.

FX FIGHTER (PC)

W grze istnieje nie udokumentowana możliwość zmiany kąta patrzenia kamery. Wciśnij HOME i użyj klawiszy kursora.

Krzysztof Zawisło (Gliwice) – 0,5 pkt.

GREED (PC)

Wpisz podczas gry:

KMFDM - amunicja na full,

OMNI - cała mapa,

CHANNEL7 - Godmode wł./wył.,

BELFAST - zabija wszystkich wrogów,

DRAVEN - zdrowie na full,

BEAVIS - daje wszystkie przedmioty i wystarczy zdobyć jeszcze 100 pkt, aby ukończyć poziom.

Krzysztof Zawisło (Gliwice) – 1,5 pkt.

HALLOWEEN HARRY 1.1 (PC)

ALT+1 - skok na dowolny poziom, wpisz nr epizodu (1-4), następnie nr poziomu (1-5). Wartości spoza zakresu - powrót do DOS.

ALT+= - zmiana Twojej lokacji na poziomie - wprowadź nowe koordynaty. Nielegalne dane mogą „wysypać" grę.

CTRL+ALT+prawy_SHIFT+F12 - wyświetla Twoje koordynaty.

Uruchom grę z parametrem skip - zaczynasz grę od głównego menu.

Krzysztof Zawisło (Gliwice) – 1 pkt

HARE RAISING HAVOC (PC)

Sekwencja SHIFT+CTRL+ALT+F5 pozwala przeskakiwać sceny.

Marcin Jakubowski (Płock) – 1 pkt

HEXEN 4 level beta (PC)

Bgokey - tryb boga; możesz zostać zraniony jedynie w teleportach.

Ebiessman - tryb świni; masz tylko 30% energii.

Cstika - rzeź; zabija wszystkie potwory z poziomu.

Sgurno - 100% energii.

Crhinehart - wszystkie typy broni, amunicja i zbroja na full.

Mraymondjudy - wszystkie klucze.

Braffel - pełne wyposażenie; maksimum 25 sztuk każdej rzeczy.

Rjohnson - przechodzenie przez ściany.

Bpelletier## - skok na poziom ## [01-04].

Plipo[0-2] - zmiana kategorii gracza: 0 = Fighter, 1 = Cleric, 2 = Mage.

Mwagabaza## - uruchomienie skryptu ## [01-99].

Jsumwalt - wyświetla mapę i koordynaty.

Reveal - przełączanie ilości detali na mapie. 3 tryby: normalny - wszystkie ściany - wszystkie potwory.

Quicken - za pierwszym razem: „Trying to cheat? That's one..."; za drugim razem: „That's two..."; za trzecim razem: „That's three! Time to die."

Rambo - „cheater - you don't deserve weapons".

Krzysztof Zawisło (Gliwice) – 3 pkt.

JET STRIKE (PC)

Kody na kolejne poziomy:

TDEJQNQL	JHALMROB	RZWVUVCP	VZQRUDOP	HTETAPOJ
NFYHOTAR	RPSREBSX	TREFCPMJ	XHYJMVKX	HHSFMBQX
HXEXWPWV				

Krzysztof Zawisło (Gliwice) – 1,5 pkt.

MECHWARRIOR 2 (PC)

Poniższe kody wpisujemy trzymając wciśnięte CTRL+ALT+SHIFT:

cia - nie limitowana amunicja,

enolagay - nuke, tylko jeden raz w czasie trwania rozgrywki,
dorcs - spotkanie z DORCS,
fuck, shit - nic nie dają, ale dostajesz reprymendę,
icanthackit, idkfa - ukończenie misji,
meepmeep - włączenie Time Compression,
unmeepmeep - wyłączenie Time Compression,
mightymouse - nie limitowane jumpjety,
xray - promienie rentgenowskie - widzisz przez ściany i góry, jednorazowe naciśnięcie „w" wyłącza je,
blorb - niewrażliwość na ciosy.

Krzysztof Zawisło (Gliwice) - 3 pkt.

MORTAL KOMBAT II (PC)

Kintaro i Shao Khanowi najłatwiej obić mordę grając Kitaną - stosując metodę: fala i następnie rzut wachlarzem. Jeżeli robisz falę, a Kintaro się zatrzyma, od razu jak skończysz skocz mu na głowę (z nóżką oczywiście).

Przemysław Klawikowski (Starogard Gdański) - 1 pkt

POPULOUS (PC)

- Na początku gry wejdź do opcji i ustaw tryb gry: komputer z komputerem. Komputer będzie za Ciebie kierował ludźmi, a Ty możesz nękać wroga czarami.
- Kiedy masz dostępne mury obronne, to zaraz po rozpoczęciu danej planszy kilkakrotnie ogródź murem miejsce kultu przeciwnika. Wróg nie będzie mógł robić czarów i masz wygraną w kieszeni!
- Wrogą Helenę potraktuj z błyskawicy (jak najdłużej trzymaj LMB) lub postaw jej na drodze źródła przemiany (zmieni się na Twoją!).
- Gdy wróg postawi na Twoim terenie wulkan, szybko go obniż i po krzyku.

Marcin Jakubowski (Płock) - 1,5 pkt.

RAILROAD TYCOON (PC)

Moją ulubioną metodą finansowego wykańczania przeciwników na wczesnym etapie gry (zanim ich akcje zbytnio urosną) jest gra na giełdzie. Gramy tak: przy dobrej koniunkturze (BOOM, PROSPERITY, ew. NORMAL) zaciągamy maksimum pożyczek, wykupujemy faceta (najlepiej zrobić to, zanim będzie miał pakiet kontrolny swojej firmy), potem opylamy jego akcje - do 50% - i czekamy. Kiedy zostanie już tylko jeden pakiecik 10 tys. akcji (reszta będzie u konkurenta), kupujemy go, spylamy i powtarzamy operację tak długo, jak długo gość będzie w stanie zaciągać kredyty. Teraz pozostaje tylko wykupić po raz ostatni jego pakiet kontrolny (50% + 10 tys.), złupić bydlaka do czysta i opylić akcje bankruta, zanim rozliczy nas urząd skarbowy.

P.M.B. Pierrezza (Kraków) - 1,5 pkt.

SAND STORM (PC)

SAND PODBAY - misja 5.
SAND KIRKUK - misja 10.
SAND TOMAHAWK - misja 15.

Krzysztof Zawisło (Gliwice) - 1 pkt

SHOOTING GALLERY (PC)

Przed uruchomieniem gry wyłączyć TURBO, a następnie włączać je na poziomach ze strzelaniem do rzutek. Trudniej trafić, ale za to otrzymujemy więcej punktów za trafienie.

P.M.B. Pierrezza (Kraków) - 1 pkt

SIMCITY 2000 (PC)

Cass - niewielka gotówka wpływa na Twoje konto (250 USD).
Vers - podaje wersję gry.
Memy - wyświetla ilość wolnej pamięci.
Damn, darn, heck - Twoje residential zones, o ile nie są jeszcze zabudowane, bardzo szybko zapełnią się kościołami. Jeśli są już zabudowane, proces ten będzie znacznie wolniejszy. UWAGA!!! Proces nie jest odwracalny. Nie próbuj tych kodów na mieście, na którym bardzo Ci zależy. Nie nagrywaj też stanu takiej gry, bo nadaje się to tylko do skasowania.

Krzysztof Zawisło (Gliwice) - 1,5 pkt.

SKUNNY KART (PC)

Ułatwienia do 5 przygód.
Gracz 1: wciśnij F1 czterokrotnie - jesteś niepokonany, kolejne wciśnięcie przerywa działanie. Wciśnij F2 dwukrotnie - wystrzelenie pocisku.
Gracz 2: kombinacje jak wyżej, ale zamiast F1 naciskamy F5, a zamiast F2 - F6.
Wciśnij F9, aby ściągnąć wygląd ekranu - COPY001.PCX, COPY002.PCX...
Wpisz kod, naciśnij ENTER, usłyszysz „bipnięcie". Jeśli nie, to powtórnie wpisz kod. Działa tylko w czasie trwania gry.
WILDWEST
Nieskończone życie: OHYEAH.
Nieskończona energia: BURGER.
Nieskończona amunicja: WATER.
BACK TO THE FOREST
Nieskończone życie: OHYEAH.
Nieskończona energia: HARDNUT.
PIZZA
Nieskończone życie: TOGA.
Nieskończona energia: CHEESE.
Nieskończona amunicja: SLING.
LOST IN SPACE
Nieskończone życie: SKUNY.
Nieskończona energia: HUMHA.
Nieskończona amunicja: KICKBUT.
DESERT RAID
Nieskończone życie: NUTS.
Nieskończona energia: POWWOW.
Nieskończona amunicja: INSANE.

Krzysztof Zawisło (Gliwice) - 2,5 pkt.

SLAM CITY (PC)

Aby wykonać Super Slam wpisz FFLLY podczas podrzucania piłki.

Krzysztof Zawisło (Gliwice) - 1 pkt

STELLAR 7 (PC)

Grę uruchamiamy przez stellar7 /IAMNOGOODCHEATER, przy czym „stellar7" musi być małymi literami, następnie spacja, slash oraz dużymi literami zdanie „I am no good cheater" bez żadnych odstępów. Ukaże się napis „You are!". W czasie gry klawisze funkcyjne uruchamiają różne funkcje, np.:
F1 - skok do następnego etapu,
F3 - dostajesz wszystkie rodzaje broni,
F4 - odnowienie energii.

Krzysztof Zawisło (Gliwice) - 1,5 pkt.

STUNTS (PC)

1. Przeszkodę o nazwie CORKSCREW LEFT/RIGHT przejeżdża się najszybciej w taki sposób: na pełnym gazie podjeżdżamy mniej więcej do 2/5 wysokości, a następnie robimy skok z siatki. Jeśli pójdzie dobrze - lądujemy na trasie, jeśli nieco gorzej - trochę z boku, ale i tak zyskujemy na czasie w stosunku do osobników przejeżdżających tę przeszkodę normalnie.
2. Chcąc zrobić trasę, na której zawsze wygramy z komputerowym przeciwnikiem, ustawiamy mostek w kolejności: podjazd zwieszający się ze zbocza, przerwa, zjazd. Każdy przeciwnik przemieli się na obmurowaniu zjazdu, a Ty możesz przejechać, dając tuż przed skokiem lekko w bok.

P.M.B. Pierrezza (Kraków) - 1,5 pkt.

SUPERCARS (PC)

Level 2 - ODIE
Level 3 - BIGC
Wpisz jako hasło RICH, a dostaniesz 500 tys. zielonych.

Krzysztof Zawisło (Gliwice) - 1 pkt

SUPERKARTS (PC)

Wybór dowolnego toru - na ekranie „Go Karting" wpisz ORIEL. Uzyskasz opcję track select zamiast opcji exit.
Dodatkowa gotówka - będąc w sklepie wpisz BRASENOSE - dostajesz 10 tys. USD.
Nie limitowane turbo - wpisz MANICMARTIN w czasie wyścigu.

Krzysztof Zawisło (Gliwice) - 1 pkt

TEKWAR (PC)

Podczas trwania gry wciśnięcie Numlock - niewrażliwość na ciosy.
Uruchamianie gry z linii komend dosowych:
TEKD1 NOENEMIES - usuwa wszystkich oprócz Ciebie,
TEKD1 NOGUARD - usuwa strażników,
TEKD1 NOCHASE - usuwa strzelających wrogów,
TEKD1 NOSTROLL - usuwa niewinnych widzów.

Krzysztof Zawisło (Gliwice) - 3 pkt.

UGLY BOY (PC)

Jeżeli chcesz przedostać się przez zielone drzwi (na poziomie z Krzyżem Komandosa), musisz podpalić miotaczem wroga, tak aby płonąc wbiegł między beczki z ładunkami. Wtedy drzwi wylecą w powietrze. Jest to jedyny sposób ukończenia tej misji!

Robert Padoga (Kraków) - 1 pkt

ULTIMA 7 PART 1 AND 2 (PC)

Aby uaktywnić ułatwienia, uruchom grę przez: „serpent pass" (używaj małych liter!) lub przez „U7 ABCD[ALT]+[2][5][5]". Podczas gry dostępne będą następujące

ENTER to ilustrowany, popularny, wysokonakładowy miesięcznik poświęcony technice mikrokomputerowej i jej zastosowaniom. Magazyn ENTER adresowany jest do użytkowników różnych komputerów, w szczególności: Atari ST, Commodore Amiga, IBM PC, Macintosh. Także osoby nie posiadające komputera, a zainteresowane tą techniką znajdą w miesięczniku wiele ciekawych materiałów. ENTER jest bogato ilustrowany i wydawany na wysokim poziomie edytorskim. Na szczególną uwagę zasługują trzy rubryki pisma:

★ RAPORT - w każdym numerze publikowany jest test porównawczy sprzętu lub oprogramowania (np. drukarki, 386-ki, skanery, arkusze kalkulacyjne) dający czytelnikowi wszechstronną wiedzę o oferowanych na rynku produktach;
★ LABORATORIUM - nieodłączną częściąpisma są testy sprzętu i oprogramowania publikowane w każdym numerze;
★ KONSYLIUM - rzecz w polskiej prasie komputerowej dotychczas nie spotykana, czyli porady w formie pytań czytelników i zwięzłych, precyzyjnych odpowiedzi ekspertów (kilka - kilkanaście pytań w jednym numerze).
★ Cena kioskowa: 3 zł (30.000 zł)
★ **W prenumeracie taniej: za 6 numerów - 17,50 zł (175.000 zł), za 12 numerów - 34 zł (340.000 zł).**
★ **Wysyłka pocztą gratis!**

PCkurier to informacyjny dwutygodnik (26 wydań rocznie) przeznaczony dla użytkowników komputerów osobistych. Składa się nań kilka bloków:

★ Notes, czyli zwięzłe notki o wydarzeniach, które miały miejsce, oraz takich, które dopiero nastąpią;
★ PCinfo, czyli krótkie informacje o sprzęcie, oprogramowaniu i rynku mikrokomputerowym;
★ PCmemo - rozbudowane informacje programów i sprzętu;
★ Rubryka Pro memoria, w której publikowane są w formie zestawień, tabel itp. funkcje programów, porównania różnych kart, dysków itd, słowem informacje, które nawet jeśli nie są w danym momencie potrzebne, to warto zachować;
★ Dla praktyków, czyli rubryka z różnymi sztuczkami i rozwiązaniami najróżniejszych problemów;
★ I wreszcie: Giełda, czyli setki drobnych (gratisowych) ogłoszeń - Kupię, Sprzedam, Zamienię, Dam pracę, Szukam pracy.
★ PCkurier ukazuje się od 1989 roku.
★ Cena kioskowa: 2,30 zł (23.000 zł).
★ **W prenumeracie taniej: za 26 numerów - 55 zł (550.000 zł), za 13 numerów - 29 zł (290.000 zł).**
★ **Wysyłka pocztą gratis!**

Magazyn **AMIGA** to ilustrowany miesięcznik przeznaczony dla użytkowników komputerów Commodore Amiga – zarówno dla tych początkujących, jak i dla zaawansowanych, zarówno dla interesujących się oprogramowaniem, jak i tajnikami sprzętu. Część artykułów jest tłumaczeniem z najpopularniejszego na rynku niemieckim miesięcznika „AMIGA Magazin".
Wśród stałych rubryk czytelnicy znajdą m.in.:

★ AMIGA Play – opisy i oceny kilkunastu gier (nowości, ale także ulubionych „klasyków").
★ Public Domain – opisy dyskietek najpopularniejszej biblioteki oprogramowania Public Domain – dyskietki Fisha.
★ Kuferek AMIGI, czyli Tips & Tricks.
★ Testy sprzętu i oprogramowania.
★ Wszystkie te rzeczy znajdą Państwo na 80 barwnych stronach miesięcznika.
★ Cena kioskowa: 3 zł (30.000 zł).
★ **W prenumeracie taniej: za 6 numerów - 16,20 zł (162.000 zł), za 12 numerów - 30 zł (300.000 zł).**
★ **Wysyłka pocztą gratis!**

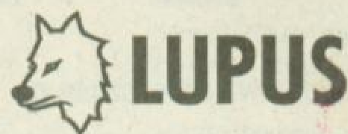
Gambler to barwny wysokonakładowy miesięcznik poświęcony grom komputerowym i grom wideo. W każdym numerze kilkanaście opisów, recenzji, nowości, zapowiedzi na bieżące numery.
W każdym Gamblerze występują rubryki:

★ Cover story, czyli przekrojowy tekst, przedstawiający wybrany temat.
★ T&T to klasyczne „tips& tricks", tyle że w niespotykanej dawce 16- stronicowej wkładki poświęconej jedynie sztuczkom.
★ Kombinatorzy - każdy numer przynosi coś dla „kombinatorów": galerie, różne konkursy itp.

W Gamblerze znalazło się miejsce także dla nietypowych jak na takie pismo rubryk z pogranicza kultury (wideo, CD), zgrywy politycznej („Co tam panie w polityce") i publicystyki związanej z tematyką komputerową.

Te wszystkie frapujące informacje w dobrej szacie graficznej za 3 zł (30.000 zł)

★ **W prenumeracie taniej: 16 zł (160.000 zł) za 6 numerów, 32 zł (320.000 zł) za 12 numerów.**
★ **Wysyłka pocztą gratis!**



WYDAWNICTWO/ PUBLISHING HOUSE
00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30
tel. 410031 w. 128, 154, 415121
fax 410374 (10.00-16.00)

ZASADY PRENUMERATY

1. Prenumerata przyjmowana jest na taką liczbę numerów, jaka została przez Państwa zaznaczona na kuponie.
2. Prenumerata przyjmowana jest od najbliższego numeru po otrzymaniu z banku opłaconego kuponu prenumeraty.
3. Prenumeratę można także opłacić w siedzibie Wydawnictwa
4. Wszelkie wątpliwości można wyjaśnić telefonicznie (0-22) 410031 w. 154
5. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego wypełnienia kuponu.

Zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę — *prenumeruję pierwszy raz: wstaw X*

PCkurier	13	29,- (290.000,-)	kwota:	
	26	55,- (550.000,-)	kwota:	
ENTER	6	17,50 (175.000,-)	kwota:	
	12	34,- (340.000,-)	kwota:	
AMIGA	6	16,20 (162.000,-)	kwota:	
	12	30,- (300.000,-)	kwota:	
GAMBLER	6	16,- (160.000,-)	kwota:	
	12	32,- (320.000,-)	kwota:	
CADCAM FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:	
NET FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:	
UNIX FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:	
TELECOM FORUM	6	9,- (90.000,-)	kwota:	
POLSKI RYNEK KOMPUTEROWY	4	60,- (600.000,-)	kwota:	
KUPON WAŻNY DO 29.02.96	*Kupon* 2/96		suma:	

LUPUS

Zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę — *prenumeruję pierwszy raz: wstaw X*

PCkurier	13	29,- (290.000,-)	kwota:	
	26	55,- (550.000,-)	kwota:	
ENTER	6	17,50 (175.000,-)	kwota:	
	12	34,- (340.000,-)	kwota:	
AMIGA	6	16,20 (162.000,-)	kwota:	
	12	30,- (300.000,-)	kwota:	
GAMBLER	6	16,- (160.000,-)	kwota:	
	12	32,- (320.000,-)	kwota:	
CADCAM FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:	
NET FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:	
UNIX FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:	
TELECOM FORUM	6	9,- (90.000,-)	kwota:	
POLSKI RYNEK KOMPUTEROWY	4	60,- (600.000,-)	kwota:	
KUPON WAŻNY DO 29.02.96	*Kupon* 2/96		suma:	

LUPUS

Zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę — *prenumeruję pierwszy raz: wstaw X*

PCkurier	13	29,- (290.000,-)	kwota:	
	26	55,- (550.000,-)	kwota:	
ENTER	6	17,50 (175.000,-)	kwota:	
	12	34,- (340.000,-)	kwota:	
AMIGA	6	16,20 (162.000,-)	kwota:	
	12	30,- (300.000,-)	kwota:	
GAMBLER	6	16,- (160.000,-)	kwota:	
	12	32,- (320.000,-)	kwota:	
CADCAM FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:	
NET FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:	
UNIX FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:	
TELECOM FORUM	6	9,- (90.000,-)	kwota:	
POLSKI RYNEK KOMPUTEROWY	4	60,- (600.000,-)	kwota:	
KUPON WAŻNY DO 29.02.96	*Kupon* 2/96		suma:	

LUPUS

CADCAM FORUM (dawniej CADforum) to dwumiesięcznik (6 wydań rocznie) przeznaczony dla osób zainteresowanych komputerowym wspomaganiem projektowania (CAD, czyli Computer Aided Design). W piśmie przedstawione są różne systemy CAD - m. in. AutoCAD, LogoCAD, Map-Info... Różne także obszary zastosowań leżą w kręgu zainteresowania pisma: architektura, budownictwo, geodezja, kartografia, mechanika, elektronika i projektowanie obwodów, grafika.

Wiele jest informacji praktycznych, nadających się do natychmiastowego wykorzystania (m. in. programy w LISP-ie).

★ CADCAMFORUM jest pismem fachowym. Mimo tego pismo adresowane jest nie tylko do osób profesjonalnie zajmujących się CADem, ale także do wszystkich tych, którzy chcą (choćby wstępnie) poznać temat, dowiedzieć się, jakie w interesujących ich dziedzinach istnieją możliwości stosowania techniki komputerowej. Projektowanie bez komputera to dzisiaj już archaizm.

★ Pismo jest jedynym tego typu wydawnictwem w Polsce (istnieje od 1989 roku).

★ Cena detaliczna (CADCAMFORUM dostępny jest w księgarniach technicznych): 3 zł (30.000 zł).

★ **W prenumeracie taniej:**

15 zł (150.000 zł) za 6 numerów.

Netforum jest specjalistycznym dwumiesięcznikiem zajmującym się tematyką szeroko pojętych sieci komputerowych - od sieci lokalnych LAN, poprzez sieci metropolitalne MAN, do sieci o zasięgu światowym WAN.

★ Czasopismo prezentuje różne ich aspekty, m.in. bezpieczeństwo i ochronę danych, sieciowe bazy danych, protokoły sieciowe, przykłady architektury na styku sieci LAN i WAN. Na łamach Netforum prezentowane są także obszerne przeglądy sprzętu sieciowego stosowanego w różnych ich warstwach (m.in. okablowanie, bridge, routery).

★ Cena kioskowa: 3 zł (30.000 zł).

★ **W prenumeracie taniej:**
15 zł za 6 numerów (150.000 zł).

UNIXforum jest specjalistycznym dwumiesięcznikiem zajmującym się problematyką systemów wielodostępnych i wielozadaniowych. Pismo jest przeznaczone dla użytkowników systemów otwartych, administratorów instalacji komputerowych, dla firm wdrażających zintegrowane systemy komputerowe.

★ W stałych działach UNIXforum publikowane są niezależne testy sprzętu i oprogramowania, przedstawione są zintegrowane rozwiązania informatyczne dotyczące np. automatyzacji prac biurowych, aplikacji przemysłowych.

★ Cena kioskowa: 3 zł (30.000 zł).

★ **W prenumeracie taniej:**
15 zł (150.000 zł) za 6 numerów .

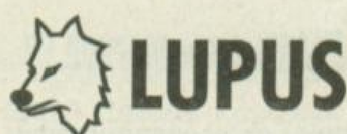
Polski Rynek Komputerowy jest kwartalnikiem zawierającym aktualne dane teleadresowe firm związanych z branżą komputerową, które wzbogacone są artykułami umożliwiającymi poznanie przemian zachodzących na rynku komputerowym w Polsce. Redakcja pisma kierując się sygnałami nadchodzącymi od wielu firm oraz od czytelników, wprowadziła pewne zmiany w charakterze merytorycznym pisma. Dlatego oprócz dotychczasowych działów takich jak:

★ Katalog Firm, Przegląd Rynku, Rynek Prasy Komputerowej, Producenci Sprzętu i Oprogramowania

w piśmie zamieszczone będą specjalne rubryki zatytułowane "Witamy w Polskim Rynku Komputerowym" oraz "Reflektor firm", w których będą mogły się reklamować firmy związane z rynkiem komputerowym. Naszym życzeniem jest, aby Polski Rynek Komputerowy stał się platformą porozumienia i profesjonalnym narzędziem pracy zarówno dla tych firm, które bezpośrednio działają w branży komputerowej, jak i tych, które są użytkownikami sprzętu i oprogramowania.

★ Cena kioskowa: 20 zł

★ W prenumeracie taniej: za 4 numery: 60 zł



WYDAWNICTWO/ PUBLISHING HOUSE
00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30
tel. 410031 w. 128, 154, 415121
fax 410374 (10.00-16.00)

ZASADY PRENUMERATY

1. Prenumerata przyjmowana jest na taką liczbę numerów, jaka została przez Państwa zaznaczona na kuponie.
2. Prenumerata przyjmowana jest od najbliższego numeru po otrzymaniu z banku opłaconego kuponu prenumeraty.
3. Prenumeratę można także opłacić w siedzibie Wydawnictwa
4. Wszelkie wątpliwości można wyjaśnić telefonicznie (0-22) 410031 w. 154
5. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego wypełnienia kuponu.

Pokwitowanie dla Wpłacającego	odcinek dla posiadacza r-ku	Odcinek dla Banku
zł	zł	zł ....
słownie	słownie	słownie ....
Wpłacający	Wpłacający	Wpłacający ....
adres	adres	adres ....
na rachunek: LUPUS Sp. z o. o. 00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30 **1599-318121-136** PKO IX Oddział/Warszawa	*na rachunek:* LUPUS Sp. z o. o. 00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30 **1599-318121-136** PKO IX Oddział/Warszawa	*na rachunek:* LUPUS Sp. z o. o. 00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30 **1599-318121-136** PKO IX Oddział/Warszawa
 datownik podpis przyjm. opłata zł	 datownik podpis przyjm. opłata zł	 datownik podpis przyjm. opłata zł

klawisze:

[F1] - informacja o ułatwieniach: „Cheat Help",
[F2] - Cheat menu,
[F3] - mapa teleportów,
[F4] - tryb pojedynczych kroków,
[F5] - rzuć czar (według numeru),
[F6] - pomoc w scenach walki,
[F7] - ślady,
[F8] - przeczytaj wszystkie książki i znaki,
[F9] - informacja o celu,
[F10] - odnajdź drogę,
[Alt]+[1] - efekty dźwiękowe,
[Alt]+[2] - pokaż licznik klatek animacji,
[Alt]+[3] - pokaż animacje,
[Alt]+[4] - upuść przedmioty,
[Alt]+[5] - włącz dźwięki,
[Alt]+[6] - wybierz muzykę,
[Alt]+[7] - ???,
[Alt]+[8] - przełącznik klatek.

W „Cheat Menu" znajduje się kilka opcji dotyczących NPC:

[B] - odnajdź NPC,
[D] - zatrzymaj wszystkich NPC oprócz wybranego,
[N] - pokaż numer NPC,
[T] - teleport,
[P] - uczyń Avatara nieśmiertelnym,
[S] - ustaw czas,
[F] - użyj standardowej grupy: Avatar, Dupre, Shamino, Iolo i Andrio,
[L] - pokaż pozycję Avatara (współrzędne szesnastkowe),
[I] - informacja o wybranym NPC,
[M] - zmień cechy wybranego NPC,
[N] - zmień status NPC w podmenu (Y ustawia atrybut, N czyści go),
[E] - odtrutka,
[I] - przyłącz wybranego NPC do grupy,
[J] - NPC widzialny/niewidzialny,
[K] - pozwól NPC latać,
[M] - umożliwia pływanie danemu NPC,
[N] - pozwala wybranemu NPC na przechodzenie przez ściany i drzwi,
[Y] - ustaw temperaturę NPC,
[~] - ustaw punkty wytrenowania danego NPC,
[E] - ustaw poziom doświadczenia NPC,
[S] - pokaż i zmieniaj atrybuty NPC (Int, Dex, Str, MP, Foodlevel...),
[C] - utwórz przedmiot na podłodze przed Avatarem. Na pytanie „Frame?" odpowiedz 0, zaś „Quality?" ustaw na 1. Numer przedmiotu wybierz z poniższej tabeli:

Numer	Nazwa	Numer	Nazwa
231	Sword Magebane	383	Magic Helmet
490	Dupre's Shield	535	Dragonslayer Sword
547	Magic Sword	549	Lightning Wip
551	Fire Sword	552	Magic Axe
553	Firedoom staff	554	Burst Arrow
557	Juggernaut Hammer	564	Poison Dagger
567	Sword of Defense	568	Sleep Arrow
569	Leather Armour	570	Scale Armour
571	Chain Armour	573	Plate Armour
574	Leater Leggings	575	Chain Leggings
576	Plate Leggings	578	Spiked Shield
580	Gauntlets	583	Bedroll
595	Torch	598	Crossbow
599	Sword	602	Two-handed Sword
603	Halberd	604	Glass Sword
627	Lockpick	629	Lightning Wand
630	Fire Wand	644	Gold Coin
645	Gold Nugget	648	Sleeping Powder
663	Magic Shield	666	Magic Armour
715	Magic Scroll	723	Bolt for Crossbow
760	Gem	835	Magic Gauntlets

Marcin Marszałek (Gdańsk) – 3 pkt. + 2 pkt. special bonus
Rafał Niesłuchowski (Płock) – 3 pkt. + 2 pkt. special bonus

ULTIMATE SOCCER MANAGER (PC)

Wpisz się jako MAKE BELIEVE. W trakcie gry wciśnięcie + zwiększa finanse o 100 tys. Klawisze 1-6 powodują błyskawiczne zakończenie meczu z wynikiem od 1-0 do 0-3.

Grzegorz Morgiel (Oleśnica) – 1 pkt

VAXINE (PC)

Wpisz WILDEBEESTE w trakcie gry, następnie klawisze:
F1 - +1 poziom,
F2 - -1 poziom,
F3 - +10 poziomów,
F4 - -10 poziomów,
F5 - koniec gry.

Grzegorz Morgiel (Oleśnica) – 1 pkt
Marcin Marszałek (Gdańsk) – 1 pkt

VOYAGER (PC)

Klawisze używane podczas walki:
1 - wybór broni BDM 16-2. Szybkostrzelna, zużywa mało energii, dobra przeciw małym celom.
2 - wybór broni BDM 24-2. Zużywa sporo energii, bardzo skuteczna.
3 - wybór broni BDM 43-2. Bardzo wolna, zużywa dużo energii, skuteczna przeciw opornym celom.
A - włączenie lub wyłączenie automatycznego pilota.
L/; - wybór poprzedniej/następnej broni.
T - włączenie lub wyłączenie celownika na HUD.
ESC - przejście do ekranu opcji, ustawienie parametrów gry lub zakończenie misji.
PAUSE - zatrzymanie akcji.

Marcin Czółno (Mielec) – 1,5 pkt.

Na ekranie z opcjami wpisz WHEN THE SWEET SHOWERS OF APRIL FALL - wejście do cheat menu.

Grzegorz Morgiel (Oleśnica) – 1,5 pkt.

WACKY WHEELS (PC)

Uruchom grę z następującymi parametrami:
/2 - podwójna prędkość,
/3 - potrójna prędkość,
TURBO - break and fire - przyspiesza samochód,
JUMP - break i przyspieszenie - skok samochodu,
ICE - 99 lodów,
FIRE - 99 kul ognistych.

Grzegorz Morgiel (Oleśnica) – 0,5 pkt.

WHIZZ (PC)

Załadowanie gry przez GO PULP FICTION umożliwia dostęp do cheat menu. Wciśnięcie klawisza 4 - opuszczenie poziomu.

Grzegorz Morgiel (Oleśnica) – 1 pkt

WINDOWS SOLITAIRE (PC)

Jeśli grasz w grę „Draw Three", możesz przytrzymać Ctrl + Alt + Shift i kliknąć myszką na koszulce, aby wyciągnąć pojedynczą kartę.

Marcin Marszałek (Gdańsk) – 1 pkt

WING COMMANDER (PC)

Uruchom grę wpisując WC Origin -k, a będziesz mógł niszczyć statki, znajdujące się w celowniku, przez jednoczesne naciśnięcie ALT i DEL (tips działa też w Wing Commander 2).

Jakub Wróblewski (Legnica) – 2 pkt.

WITCHAVEN (PC)

W wersji DEMO wpisz RSVP - energia, czary, broń, punkty doświadczenia do poziomu 7. W pełnej wersji kodów jest nieco więcej. Aby je wpisać należy wcisnąć Backspace, wpisać kod i wcisnąć Enter. A oto i same kody:
MOMMY - po 9 napojów każdego rodzaju.
SCOOTER - pełen zestaw broni.
WANGO - 10 pergaminów z czarami, 200 HP, 200 punktów zbroi i punktów doświadczenia do poziomu 7.
Kody: RAMBO, RSVP, IDKFA - natychmiastowe zabicie bohatera (fajnie, nie?).

Grzegorz Morgiel (Oleśnica) – 3 pkt.

WOLFENSTEIN 3D (PC)

Do tajnego, dziesiątego poziomu (shareware version) można dojść w następujący sposób. Za ostatnimi drzwiami na poziomie 1. pchnij ścianę po prawej. Ściana odsunie się. „Opukując" ściany tak powstałej wnęki, odsuwasz następny kawał muru. Na końcu odkrytego korytarzyka znajduje się winda na 10. poziom. Po jego przejściu trafiasz na początek poziomu drugiego.

P.M.B. Pierrezza (Kraków) – 2 pkt.

WORMS (PC)

- Naciśnij prawy klawisz myszy na dynamicie - ukaże się parę przydatnych rzeczy.
- Komputerowy przeciwnik jest na tyle głupi, że wystarczy go ogrodzić pomostami (girders) i rozwali się sam.
- Kiedy przeciwnik stoi na skraju planszy wystarczy go potraktować rakietą kierowaną i wylatuje za planszę.
- Palnik (Blowtorch) można stosować do przebijania się przez ściany.
- Klawiszami 1-5 można zmieniać czas, w którym ma wybuchnąć granat.

Marcin Jakubowski (Płock) – 1,5 pkt.

X-COM: TERROR FROM THE DEEP (PC)

Istnieje prosty sposób na uzyskanie gotówki i przedmiotów ze statków obcych. Należy uruchomić grę z mniejszą ilością pamięci niż jest wymagane, a wtedy, przy bardziej rozbudowanych misjach (np. atak na bazę obcych) gra zgłupieje i sama zakończy misję (rating: OK!). Można sprzedać znalezione przedmioty, uzyskując ok. 1 mln USD z każdej misji i natychmiast powtórzyć cały manewr, gdyż baza obcych pozostaje nie zniszczona. Na komputerze z 4 MB i z włączonymi dźwiękami wystarczy założyć cache dyskowy wielkości 512 kB - gra będzie chodziła poprawnie do momentu ataku na duży obiekt (np. bardzo duże ufo).

Marcin Marszałek (Gdańsk) - 3 pkt.

Nowe technologie w grze i jak je uzyskać.

1. Pancerze

PLASTIC AQUA ARMOUR

Potrzebne: DEEP ONE CORPSE, otrzymasz: AQUA PLASTICS, PLASTIC AQUA ARMOUR.

ION ARMOUR

Potrzebne: PLASTIC AQUA ARMOUR, ION BEAM ACCELERATORS, LIVE DEEP ONE, otrzymasz: ION ARMOUR.

MAGNETIC ION ARMOUR

Potrzebne: ION BEAM ACCELERATORS, MAGNETIC NAV ARRAY (trzeba przebadać żywego LOBSTERMAN), otrzymasz: MAGNETIC ION ARMOUR.

2. Nowe statki

MANTA

Potrzebne: ION BEAM ACCELERATORS, ZRBITE, TRANSMISSION RECEIVER, ALIEN SUB CONSTRUCTION, otrzymasz: MANTA.

HAMMERHEAD

Potrzebne: MANTA, otrzymasz: HAMMERHEAD.

LEVIATHAN

Potrzebne: HAMMERHEAD, LIVE LOBSTERMAN COMMANDER, otrzymasz: LEVIATHAN.

3. Broń M.C.

M.C. LAB

Potrzebne: LIVE TERRORIST (rasa obojętna), otrzymasz: M.C. LAB, M.C. READER.

M.C. DISRUPTOR

Potrzebne: M.C. READER, LIVE TASOTH, otrzymasz: M.C. DISRUPTOR, M.C. GENERATOR.

4. Wiertła

V-BLADE

Potrzebne: CALCINITE CORPSE, otrzymasz V-BLADE.

THERMIC LANCE

Potrzebne: V-BLADE, GILL MAN CORPSE, otrzymasz: THERMIC LANCE, po wyprodukowaniu otrzymasz HEAVY THERMIC LANCE.

5. Technologia Gaussa

Po kolei badaj:
- GAUSS PISTOL
- GAUSS PISTOL CLIP
- GAUSS RIFLE
- GAUSS RIFLE CLIP
- HEAVY GAUSS
- HEAVY GAUSS CLIP
- GAUSS CRAFT CANNON (po uruchomieniu produkcji HEAVY GAUSS CLIP)
- GAUSS CRAFT CANNON SHELLS
- BASE GAUSS CANNON
- COELACANTH GAUSS CANNON (najpierw musisz uruchomić produkcję HAMMERHEAD i GAUSS CRAFT CANNON)

6. Broń soniczna

Rozwój broni sonicznej jest bardzo podobny do rozwoju technologii Gauss, z tym że broń do badań trzeba zdobyć na Obcych.

7. Dane o Obcych

POSSIBLE ALIEN EXPERIMENTATION
- przebadaj LIVE MEDIC (rasa obojętna).

POSSIBLE ALIEN EXISTENCE
- przebadaj LIVE SQAD LEADER (rasa obojętna).

POSSIBLE ALIEN SHIP DATA
- przebadaj LIVE TECHNICIAN (rasa obojętna).

T'LETH THE ALIEN CITY
- przebadaj LIVE COMMANDER (rasa obojętna).

THE ULTIMATE THREAT
- przebadaj LIVE NAVIGATOR (rasa obojętna).

Tomasz Zaniewski (Krosno) - 3 pkt.

ZOMBIE MASTER AND DRAGON LADY (PC)

Jeżeli wpiszesz się jako BUGABOO otrzymasz nieograniczoną liczbę kredytów.

Mateusz Chmiejak (Piaseczno) - 1 pkt

KONSOLE

ALADDIN (MEGA DRIVE)

Podczas pauzy wpisz ABBA.

Przemysław Ścierski (Gambler)

ALADDIN (SNES)

W Options wciśnij na joypadzie drugim: Lewo, Prawo, Start, Select, X, Y, A, B - w głównym menu będziesz mógł wybierać poziomy.

Przemysław Ścierski (Gambler)

DINO DUDES (JAGUAR)

Kody:
10 - HARD ROCK
20 - LOG PLUME
30 - TRIBAL DANCE
40 - SOUR BELLY
50 - FREE WHEELINH
60 - SCHOOL ZONE
70 - NEVER READY
80 - SPACE TO LET

Przemysław Ścierski (Gambler)

IRON SOLDIER (JAGUAR)

W Options wpisz 6824 - będziesz mógł wybrać najwyższy stopień trudności.

Przemysław Ścierski (Gambler)

JUNGLE BOOK (SNES)

Podczas wyświetlania się logo Virgin naciśnij: Góra, Góra, Góra, B, B, Y, Y, Select, Góra, Dół, Lewo, Prawo, B, Góra, Y, Lewo, Select i Dół. Teraz w Options możesz wybierać poziomy.

Przemysław Ścierski (Gambler)

MORTAL KOMBAT 2 (MEGA DRIVE)

W Options ustaw kursor na Donel i naciśnij: Lewo, Dół, Lewo, Prawo, Dół, Prawo, Lewo, Lewo, Prawo, Prawo, a powinno uaktywnić się dodatkowe, treningowe menu.

Przemysław Ścierski (Gambler)

MORTAL KOMBAT 2 (SNES)

Podczas wybierania postaci naciśnij: Dół, Góra, Prawo, Góra, Lewo i Select - wojownik sterowany przez komputer będzie słaby jak mucha. Możesz również spróbować wcisnąć: Lewo, Góra, Prawo, Dół, Lewo i Select dla uzyskania 29 kontynuacji. Aby móc walczyć jako Kintaro wciśnij: Góra, Dół, Dół, Prawo, Prawo i Select.

Przemysław Ścierski (Gambler)

TEMPEST 2000 (JAGUAR)

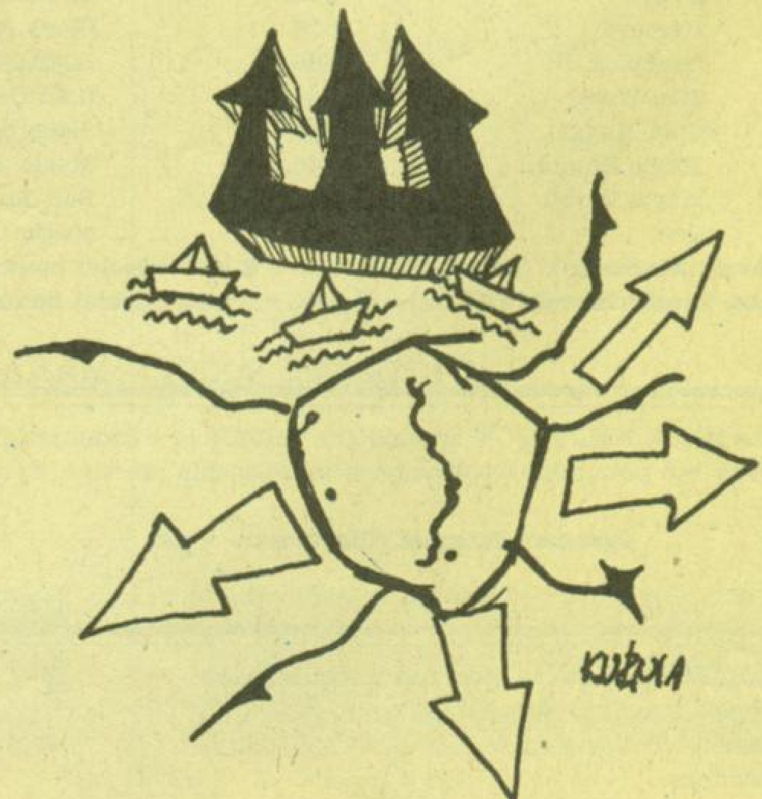
W głównym menu najedź kursorem na game mode i wciśnij jednocześnie klawisze 1, 4, 7 i A. Teraz za pomocą klawisza 6 dostajesz się do Warpu, a Option przenosi Cię do następnego etapu.

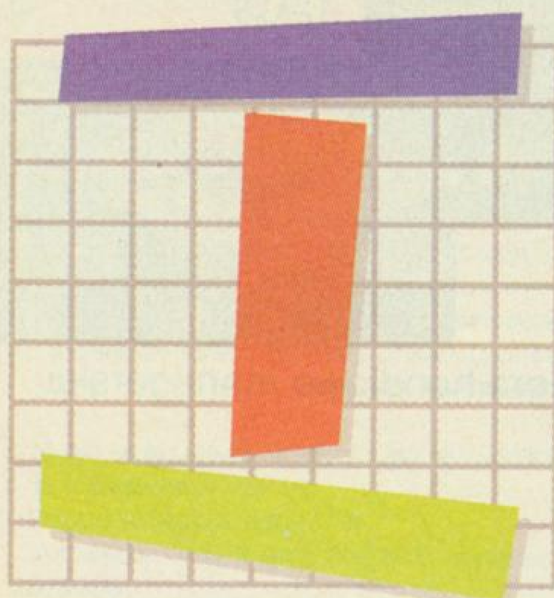
Przemysław Ścierski (Gambler)

ZOOL 2 (JAGUAR)

Kody do poszczególnych poziomów (należy wpisywać w menu Options): 77749, 88563, 33666, 11968, 91266, 31867. Nieskończona energia 11275. 99 żyć 31965.

Przemysław Ścierski (Gambler)





Zacznę od stwierdzenia, że sama nazwa „flipper" nie jest zbyt precyzyjna. Charakterystyczne dwuczęściowe pudło zwane jest przez Amerykanów „pinball", a flipper to nic innego jak łapka, którą odbija się bilę. Jednak w Polsce przyjęło się takie określenie, więc nie będę próbował na siłę zmieniać nomenklatury.

Zamierzchłe czasy

Nie udało mi się ustalić, kto pierwszy wpadł na pomysł złączenia dwóch skrzyń, postawienia całości na czterech nogach oraz dodania paru lampek, bili i charakterystycznych łapek. Najstarszy egzemplarz, z jakim się spotkałem, datowany był na rok 1949, tak więc na pewno flippery produkowano jeszcze wcześniej. Za ojczyznę tych maszyn tradycyjnie uznaje się Amerykę, mimo że w niektórych stanach jeszcze w 1977 r. odbijanie kulki było surowo zabronione – granie na flipperze traktowano jako hazard!

Pierwsze flippery w porównaniu z dzisiejszymi były bardzo, bardzo ubogie. Na stole znajdowało się zazwyczaj kilka elementów, dźwięki były generowane mechanicznie (dzwonki, stuki itp.), a wyniki pojawiały się na obrotowych wskaźnikach. Muzyki i animacji – ani śladu... A jednak flippery przyciągnęły uwagę milionów ludzi. Tysiące dolarów wydano na rozbudowę i projekty nowych maszyn, jeszcze więcej – podczas samego grania...

A potem do drewnianych pudeł wkroczyła elektronika. Pojawiły się pierwsze cyfrowe efekty dźwiękowe, mechaniczne wskaźniki punktów zastąpiono elektronicznymi – najpierw pokazującymi tylko cyfry, później także litery, a ostatnio również animacje. Jednocześnie same stoły stawały się bogatsze, wytyczano coraz bardziej skomplikowane trasy, budowano rampy nad rampami i tunele pod tunelami. Wprowadzono muzykę i dziesiątki innych nowinek...

Aż doszliśmy do współczesnego flippera – pudła nafaszerowanego elektroniką, które może zainteresować przeciętnego gracza przez kilka godzin. I co najdziwniejsze, nikt nie wie dlaczego. Przez te kilkadziesiąt lat flippery powinny nam się już parę razy znudzić. Cóż jest takiego genialnego w dwóch nieszczęsnych łapkach, metalowej bili i prostokątnym, lekko pochylonym stole? Wiele osób próbowało poprawiać flippery, wprowadzać jakieś rewolucyjne zmiany – projektowano stoły z łapkami ze wszystkich stron, flippery bez „głów" lub z dwiema głowami... Lecz nikomu nie udało się przeforsować własnych nowinek – zazwyczaj kończyły swój krótki żywot na jednym modelu.

Anatomia flippera

Flipper składa się zasadniczo z dwóch części: głowy i blatu. Na głowie namalowany jest duży obrazek związany z tematyką gry, gdzieś obok niego znajdują się wyświetlacze pokazujące przede wszystkim dorobek punktowy graczy, u dołu mamy dwa głośniki (trzeci jest umieszczony pod flipperem). W głowie znajduje się cała elektronika – układy odpowiedzialne za dźwięk, obraz, zasady gry itd.

Na blacie natomiast panuje pełna dowolność. Oprócz łapek, bili, no i oczywiście dziury na dole, nie ma nic pewnego – wszystko zależy od wyobraźni konstruktorów. Stół zbudowany jest zazwyczaj z kilkunastu rodzajów elementów (krótki opis w ramce), przy czym w nowszych flipperach jeden element pełni specjalną rolę i jest zazwyczaj unikatem nie spotykanym w innych egzemplarzach. We flipperze Star Wars jest nim Gwiazda Śmierci, w Star Treku – miniatura USS „Enterprise", w Fun House – głowa klowna. Nierzadko zmieniony jest również kształt uchwytu do wyrzucania bili – w T2 będzie to spust pistoletu, w Fish Tales – końcówka wędki, a w High Speed 2 – miniskrzynia biegów.

Flippery nowszej generacji można w dość szerokim zakresie programować. Po otwarciu drzwiczek mamy dostęp do małego panelu kontrolnego, za pomocą którego można regulować wiele opcji – przede wszystkim „losowość" niektórych efektów. Przykładowo: normalne prawdopodobieństwo wystąpienia MATCH (patrz ramka) wynosi 1:10, a można je zmienić np. na 1:50. Tak więc nie martwcie się, że macie pecha, tutaj wszystko jest ukartowane! Poza tym można przeczytać informacje o np. liczbie dodatkowych bil uzyskanych w zeszłym tygodniu, ustalić wysokość REPLAY itp. Możliwości jest bardzo dużo – po podłączeniu drukarki niektóre informacje można nawet wydrukować!

Terminator, Dracula i Simpsonowie

Dzisiejsze flippery często związane są z popularnymi filmami – np. Bram Stoker's Dracula, Demolition Man, Jurassic Park, Terminator 2: Judgment Day... Zwykle ich wygląd kojarzy się z fabułą filmu, muzyka i odgłosy z pierwowzoru potęgują wrażenie. Opłaca się to zarówno konstruktorom flipperów, którzy odcinają kupony od popularności filmu, jak i producentom filmowym, mogącym reklamować swoje dzieło wśród milionów graczy na całym świecie. Szkoda tylko że w Polsce nie produkuje się takich maszyn – chętnie zagrałbym sobie w „Psy"...

Oczywiście, istnieją też flippery nie oparte na kanwie filmu, częstokroć dużo bardziej popularne, jak np. cykl Pin Bot i The Machine, seria High Speed (do drugiej części ścieżkę dźwiękową skomponowała grupa ZZ TOP) lub jedna z moich ulubionych maszyn: Fish Tales.

Flippery na ekranie

Ze względu na ogromną popularność flipperów, nie dziwi fakt, że powstały również ich komputerowe odpowiedniki. Właściwie powinny być nazywane „symulatorami flippera", wszak SYMULUJĄ zachowanie prawdziwej maszyny. Jednak nie stosuje się powszechnie tej nazwy.

Pamiętam, jak jeszcze na moim Atari 800XL bawiłem się flipperem o nazwie Night Mission. Był on strasznie ubogi – rozdzielczość 320×192, monochromatyczny stół składający się z około piętnastu elementów, dźwięki gorsze niż w zegarku elektronicznym – a jednak przyciągał mnie na długo. Potem miałem nawet identycznie wyglądającą wersję na PC, lecz ani on, ani flipper Macadam Bumper, w którym można było nawet projektować własne stoły, ani dość popularny Tristan Pinball nie potrafiły mnie (i nie tylko mnie!) zadowolić.

A później powstała gra Pinball Dreams. Nie trzeba było już wydawać ostatnich pieniędzy na żeton – wystarczyło wczytać grę. Rozpoczęła się istna mania flipperów. W ciągu następnych kilku lat wyprodukowano ich wiele – najlepsze przedstawione są poniżej.

Wydaje mi się, że moda na komputerowe flippery powoli dobiega końca. Oczywiście, będą dalej produkowane, ale klawisz shift przestanie być w końcu najczęściej używanym przyciskiem na klawiaturze. Chociaż oczywiście mogę się mylić...

Autorska lista

pięciu najlepszych stołów (po myślniku główna cecha wyróżniająca dany stół spośród innych):

1. **Bones'n Stones** (Pinball Fantasies) – atmosfera
2. **Ignition** (Pinball Dreams) – muzyka i prostota
3. **Tarantula** (Pinball Fantasies 2) – grafika
4. **Crash and Burn** (Epic Pinball) – muzyka
5. **Wild West** (Psycho Pinball) – animacje na wyświetlaczu

NIE MA CHYBA NA ŚWIECIE INNEJ MECHANICZNEJ GRY, KTÓRA POWTÓRZYŁABY SUKCES FLIPPERA. BAWIĆ KOLEJNE POKOLENIA GRACZY PRZEZ PONAD PÓŁ WIEKU PRZY UŻYCIU TYCH SAMYCH ZASAD, A JEDNOCZEŚNIE TAK BARDZO ZMIENIĆ SIĘ OD CHWILI SWYCH NARODZIN... BO PRZECIEŻ, CHOCIAŻ NA STOLE CIĄGLE ZNAJDUJEMY ŁAPKI, GRZYBKI I BILĘ, PORÓWNUJĄC PIERWSZE EGZEMPLARZE Z OSTATNIO WYPRODUKOWANYMI ZOBACZYMY KAWAŁ HISTORII. HISTORII MECHANIKI, ELEKTRONIKI, A PRZEDE WSZYSTKIM DOBREJ ROZRYWKI.

ŁAPKA, GRZYBEK I FERAJNA

Tak swoją drogą, to firma Atari wyprodukowała elektroniczny flipper w wersji coin–op (tzn. jako maszynę do salonu gier). Ma toto ekran, pod nim parę przycisków, nazywa się bodajże Time Scanner, a gra się w to podobnie jak w Pinball Fantasies. Jednak mimo wbudowanych szesnastu stołów nie przyciąga większej liczby graczy niż tradycyjne flippery.

Ja wiem dlaczego. Nawet najlepszy komputerowy flipper nie odda atmosfery zadymionego salonu gier, gdzie gwar graczy łączy się ze stukotem łapek i odgłosem pracujących grzybków. Nie pozwoli na potrząśnięcie stołem, aby w ostatniej chwili uratować i bilę, i honor. Nie przeżyjemy przy nim chwil radości, słysząc charakterystyczne puknięcie przy przyznaniu dodatkowego kredytu lub smutku, gdy w ostatnim momencie nie trafimy w rampę. Na to potrzeba prawdziwego, oryginalnego flippera. Szkoda tylko że nie stać mnie na taki...

Jim Midnite

PS Proponuję wylansować hasło: „Każdy PRAWDZIWY mężczyzna grając na flipperze widział choć raz napis REPLAY!"

A teraz już sam miód...

Eight Ball Deluxe 2.0

Słowo „symulator" jest tu jak najbardziej uzasadnione: w tej grze stół stanowi dokładną replikę blatu z flippera Eight Ball Deluxe (wyprodukowanego przez Bally). Program nie epatuje piękną grafiką (chociaż można skorzystać nawet z trybu 1024×768), świetnymi efektami dźwiękowymi ani skomplikowanym stołem. Jest to gra dla wielbicieli mechanicznych flipperów, dla starych wyjadaczy, których nie podniecają wielopoziomowe rampy, animowane wyświetlacze i zapchany stół. Szczerze polecam – ale tylko weteranom. (JiM)

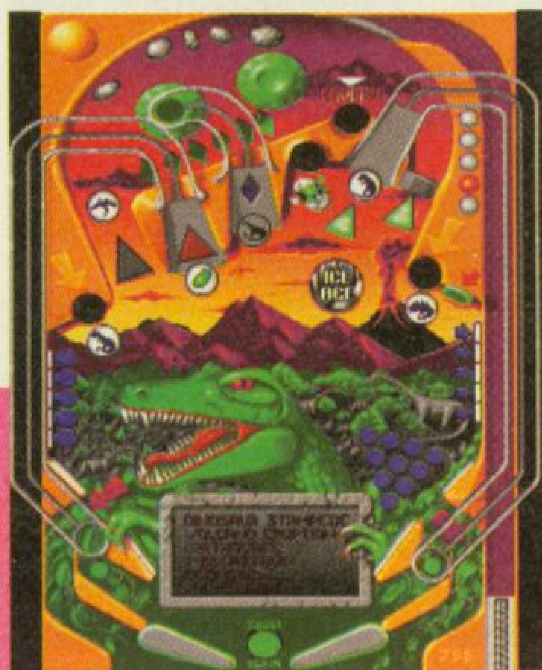


Producent: Amtex
Komputer: PC

Epic Pinball

W tej grze, następczyni Silverball, programiści wykorzystali przewagę, jaką daje projektowanie flippera od początku do końca na komputerze. Napisy wyświetlane są na stole, rampy wystają poza blat, grzybki zmieniają kształt, a szczytem wszystkiego jest Enigma, gdzie elementy pojawiają się i znikają, rampy prowadzą donikąd, a bila co rusz zmienia kolor. To sprawia, że zadowoleni będą ci wszyscy, których denerwuje niezmienność klasycznych blatów.

Grafika bardzo ładna, jednak architektura niektórych stołów jest nie dopracowana. Muzyka lepsza niż przeciętna, tylko poszczególne motywy często się powtarzają. Efekt psują jednak fatalne odgłosy i nie dopracowany ruch bili (która np. czasem „przejeżdżała" mi przez łapkę!). W rezultacie gra nie stała się hitem, a szkoda – miała na to wielkie szanse. (JiM)



PS Gra została spolszczona przez firmę xland i jest dostępna w dwóch częściach (odpowiednio: osiem i cztery stoły). Wydano też wersję Epic Pinball CD, z dodatkowym trzynastym stołem. Pierwszy stół (Super Android) dostępny jest w wersji shareware.

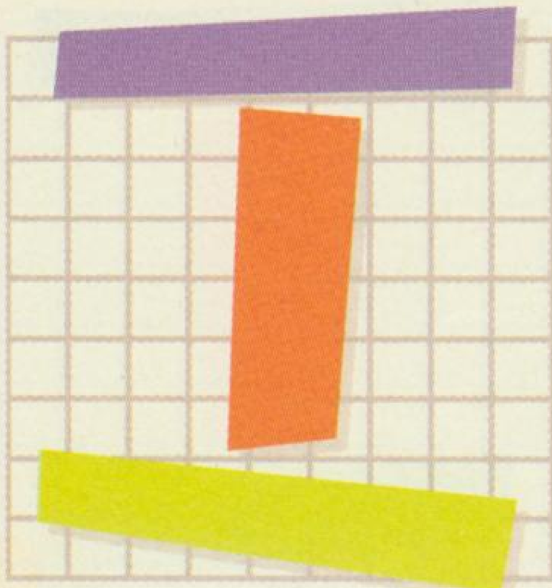
Producent: Epic MegaGames
Komputer: PC

Extreme Pinball

Najnowszy flipper Epic MegaGames. Firma stara się udowodnić wszystkim, że robi najlepsze gry tego typu. Rzeczywiście, EP ma wspaniałą grafikę i muzykę oraz najlepiej zrobiony wyświetlacz komunikatów. Pokazywane są na nim kilkunastosekundowe filmiki, renderowane na komputerze Silicon Graphics. Poza tym, po bokach stołu obracają się trójwymiarowe obiekty. Najciekawiej wygląda bila: jest kolorowa, dzięki czemu widać, jak obraca się podczas turlania po stole. Niestety, nie wygląda to zbyt naturalnie, bo bila obraca się niezgodnie z kierunkiem ruchu. Poza tym zmieniono kod gry tak, że można już uderzeniem wybić bilę z bocznych ramp z powrotem na stół.



W EP gra się tak dobrze, jak w Pinball Fantasies, przy czym grafika jest pięć razy lepsza (muzyka



taka sobie, we wspomnianym Pinball Fantasies bardziej mi się podobała). (PiŁA)

Producent: Epic MegaGames
Komputer: PC

Pinball Dreams

Gra, która stała się klasyką. To od niej zaczęła się mania komputerowych flipperów, mimo że wcześniej było już kilka gier tego typu. Wydana najpierw na Amigę, a potem na PC (jedna z pierwszych naprawdę udanych konwersji między tymi komputerami) zyskała sobie ogromne uznanie.



Cztery stoły ze świetną jak na owe czasy grafiką, piękną (nawet teraz) muzyką oraz płynną i szybką akcją – to było to, na co czekali nie tylko zagorzali miłośnicy flippera.

Czas jest jednak nieubłagany i dzisiaj Pinball Dreams nie można już zaliczyć do grona najlepszych gier. Stoły są nieco zbyt proste, grafika trochę razi ubóstwem kolorów i dużymi pikselami (PC), brakuje opcji konfiguracyjnych. Nie przeszkadza to jednak w grze, szczególnie wielbicielom prostych stołów (vide Ignition) i długich sesji przy jednej bili. (JiM)

Producent: 21st Century Entertainment
Komputery: Amiga, PC, SNES

Pinball Dreams 2

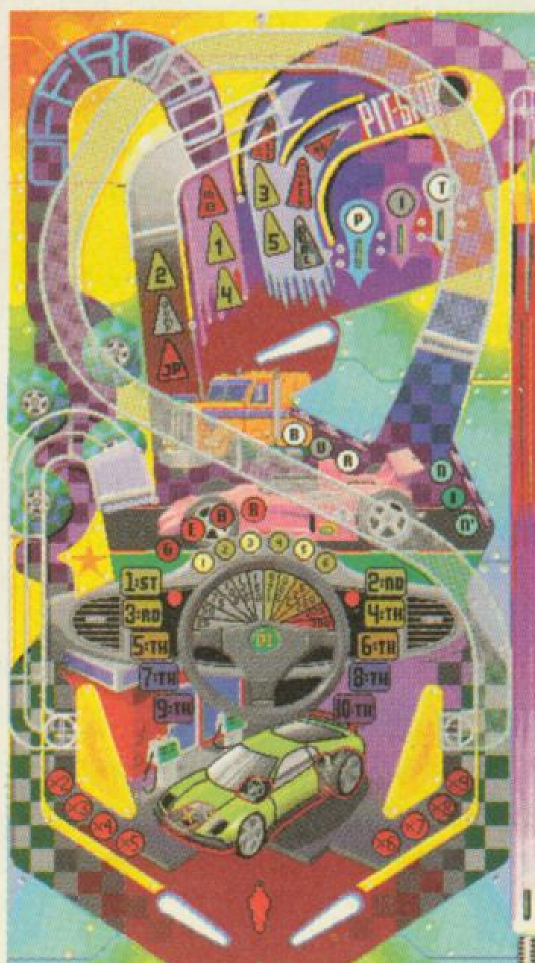
Mimo że pojawiła się już po Pinball Fantasies, była dużym krokiem wstecz. Jest to po prostu Pinball Dreams z nowymi stołami, które – niestety – są dużo gorsze niż poprzednie. W miarę sensowny jest tylko drugi z nich, Safari, pozostałe mają słabą grafikę (szczególnie Neptune – wygląda jak na zielonym monitorze), cienką muzykę (przy „Stall Turn" Gravis piszczy jak głośniczek) oraz nie dopracowaną budowę.

Gra tylko dla absolutnych i bezkrytycznych fanów komputerowych flipperów. (JiM)

Producent: 21st Century Entertainment
Komputery: PC

Pinball Fantasies

Następca Pinball Dreams. Ulepszono prawie wszystko – stoły są bardziej urozmaicone, grafika dokładniejsza, na wyświetlaczu pojawiają się już pierwsze animacje. Wprowadzono też możliwość konfiguracji (kąt nachylenia stołu, liczba bil) i tryb podwyższonej rozdzielczości (PC).



Jednak o wielkiej popularności tej gry przesądza niesamowita atmosfera każdego ze stołów. Potęgowana przez wspaniałą muzykę i niezłe efekty dźwiękowe sprawia, że naprawdę żal wciskać Esc, nawet jeśli cztery razy pod rząd mieliśmy tzw. czystą dziuplę.

Gra działa poprawnie na AT/16 z Covoxem (tak!). Namawiam wszystkich do zagrania chociaż kilkunastominutowej partyjki, gdyż naprawdę warto odświeżyć znajomość z niekwestionowanym królem flipperów... (JiM)

Producent: 21st Century Entertainment
Komputery: Amiga, CD32, Jaguar, PC, SNES

CO ON TAM WYPISUJE?

Czyli pospolite komunikaty

BONUS – suma punktów, zebranych za pewne akcje podczas grania jedną bilą. Po stracie bili zostaje dodana do naszego wyniku, czasem przemnożona (MULTIPLIER) lub podwojona (HOLD).
BONUS MULTIPLIER – przemnożenie bonusu przez kolejne liczby, sygnalizowane przez lampki X2, X3, X4...
BONUS HOLD – podwojenie bonusu, zostanie on dodany do wyniku drugi raz podczas straty następnej bili.
EXTRA BALL – dodatkowa bila, którą otrzymujemy za wykonanie jakiejś skomplikowanej sztuczki lub podczas MATCH.
FREEZE – możliwość ponownego zagrania tą samą bilą, jeśli wybitnie spartoliliśmy sprawę, tzn. bardzo szybko straciliśmy bilę.
JACKPOT – określona na początku gry dość duża suma, która zostaje dodana do naszego wyniku po wykonaniu pewnej (zazwyczaj dość trudnej) sztuczki. Wielkość JACKPOTU jest najczęściej proporcjonalna do długości czasu gry.
MATCH – sekwencja występująca po zakończeniu gry. Maszyna losuje cyfrę od 0 do 9, jeśli jest ona równa przedostatniej cyfrze naszego wyniku – dostajemy darmowy kredyt (we flipperach komputerowych – dodatkową bilę).
MULTIBALL – możliwość zagrania kilkoma (najczęściej trzema lub, w nowszych flipperach, sześcioma) bilami jednocześnie.
REPLAY – dodatkowy kredyt za uzyskanie określonej (bardzo dużej) liczby punktów.
SHOOT AGAIN – patrz FREEZE.
SLAM TILT – natychmiastowy GAME OVER (strata wszystkich bil u wszystkich graczy), gdy uderzymy w drzwiczki flippera – ma to na celu przedłużenie jego żywotności.
SPECIAL – dodatkowy kredyt za wykonanie bardzo skomplikowanej ewolucji bilą (np. trafienie pięć razy z rzędu w jedną rampę).
TILT – efekt objawiający się utratą kontroli nad łapkami (przestają reagować) i w rezultacie stratą bili – występujący, gdy za mocno trzęsiemy flipperem. Czasami przed właściwym TILTEM dostajemy ostrzeżenie.

CO ONI TAM WCISNĘLI?

Czyli z czego składa się flipper

BALL – (bila). Metalowa kulka, która jest bohaterem całego tego zamieszania, ma ok. 2,7 cm średnicy.

BUMPER – grzybek. Element z elektromagnesem (najczęściej okrągły), który silnie odbija bilę.

EJECT HOLE – odmiana HOLE (dziury). Bila, która wpadnie w taką „ślepą" dziurę, po chwili z niej wypada.

FLIPPER – łapka. Element o charakterystycznym kształcie, którym odbija się bilę. Znajduje się na stole w co najmniej dwóch egzemplarzach.

HOLE – dziura w stole. Bila, która wpadnie w dziurę, jest wyrzucana gdzie indziej.

KICK-BACK – element występujący najczęściej u dołu blatu przy bocznej krawędzi. Chroni bilę przed stoczeniem się w dół, mocno ją wybijając.

LAMP – lampka. Żaróweczka sygnalizująca włączenie pewnej funkcji lub stanowiąca ozdobnik. Umieszczony pod nią napis W/LIT (W/FLASHING) oznacza, że dana funkcja jest aktywna tylko wtedy, gdy lampka świeci (mruga).

LANE – przejście, uliczka. Ogrodzony z dwóch stron kawałek blatu, który prowadzi bilę w danym kierunku.

LOCK – podobnie jak HOLE, lecz bila jest zatrzymywana, a my możemy grać następną. Gdy powtórzymy manewr kilka (zwykle trzy lub sześć) razy, wszystkie bile są uwalniane i mamy MULTIBALL.

RAMP – rampa. Podobna do LANE, lecz umieszczona nad blatem, zbudowana z metalu lub przezroczystego plastiku.

SIDE KICKER – odbijacz. Odmiana BUMPERA o trójkątnym kształcie, umieszczona symetrycznie nad łapkami.

SPINNER – zawieszony TARGET. Obraca się wokół własnej osi, trafiony przez przelatującą bilę. Zazwyczaj każdy obrót „nabija" pewną liczbę punktów.

TARGET – cel. Okrągły lub kwadratowy element stojący pionowo, występujący najczęściej w grupach. Uderzony przez bilę włącza pewne funkcje. Niektóre są ruchome – trafione chowają się pod stołem, czasem odsłaniając bili dalszą drogę.

TRAP – dziura (HOLE) zasłonięta przykrywką. Przykrywka w pewnych sytuacjach może się podnieść.

TUNNEL – tunel. Rampa pod powierzchnią blatu.

Pinball Fantasies 2

Czyli Pinball Mania. Tu sprawa ma się podobnie, jak z Pinball Dreams 2. Podobnie, gdyż o PF2 nie można powiedzieć, że jest niewypałem. Nowe stoły są dosyć ciekawe, choć projektanci nieco przesadzili z eksperymentami. Z drugiej strony – niektórym to się podoba. Nieco ładniejsza jest grafika, szczególnie przypadła mi do gustu kolorystyka stołu Tarantula i wygląd łapek. Dodano również możliwość zmiany klawiszy sterujących łapkami i tiltem.

W sumie – gra wykonana poprawnie, jednak nie przyciąga tak, jak jej poprzedniczka. (JiM)



PS Pinball Fantasies 1 i 2 znalazły się razem w zestawie Pinball Fantasies Deluxe CD.

Producent: 21st Century Entertainment
Komputer: PC

Pinball Illusions

Produkt 21st Century Entertainment po raz kolejny zadziwia wspaniałą oprawą, połączoną z ogromną grywalnością. Wykonanie niemal zapiera dech w piersiach: kolorowa i bardzo szczegółowa grafika idzie w parze ze świetnie dobraną muzyką. Elementem dotychczas nie spotykanym na Amidze jest opcja wyświetlania obrazu w trybie wysokiej rozdzielczości. Możliwości konfiguracji są niestety niemal zerowe.



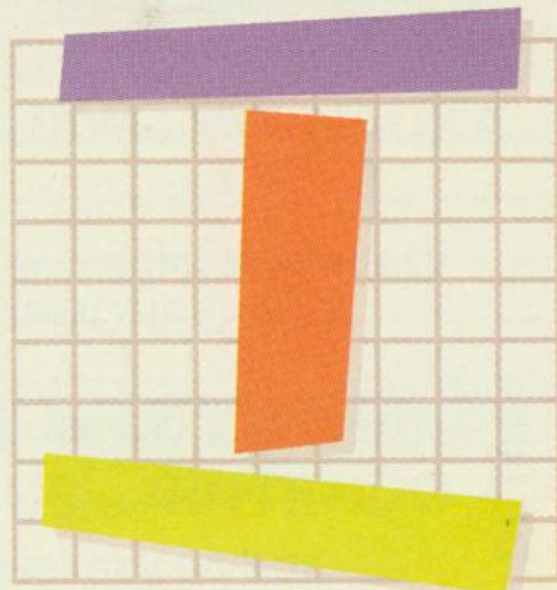
Myślę, że PI długo jeszcze będzie „rządzić i dzielić". No, może wespół z pecetowym Psycho Pinball. Obie gry na razie nie mają konkurencji. Nieco więcej informacji o PI w Gamblerze 8/95. (pj)

Producent: 21st Century Entertainment
Komputery: Amiga AGA, PC

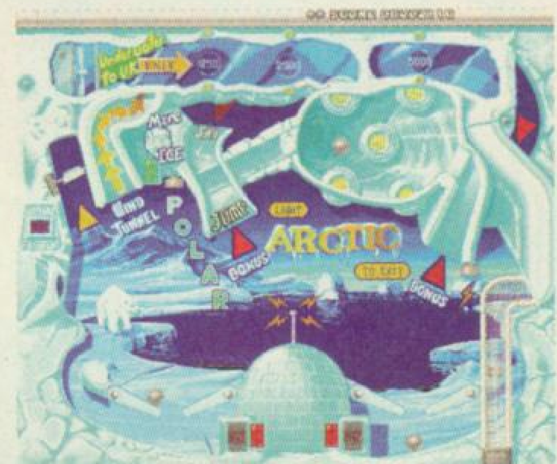
Pinball World

Pinball World to kolejny flipper sygnowany przez 21st Century, choć w minimalnym stopniu przypomina swoje poprzedniczki.

Po pierwsze – przygniata liczbą stołów, których jest aż osiemnaście. Mają one kształt kwadratu, więc ekran przesuwa się także w prawo bądź w lewo! Stoły te reprezentują rozmaite krainy (stąd nazwa), między którymi będziemy podróżować. Łapki są zwykle cztery, dość dziwacznie porozmieszczane.



Największą różnicę można zauważyć po stracie pierwszej bili. Mamy ich do dyspozycji aż do 60! Każdy stół ma trzy otwory, do których może wpaść bila, a każdy z otworów może połknąć do 20 kuleczek. Szczegóły – patrz recenzja w tym numerze. (PiłA)



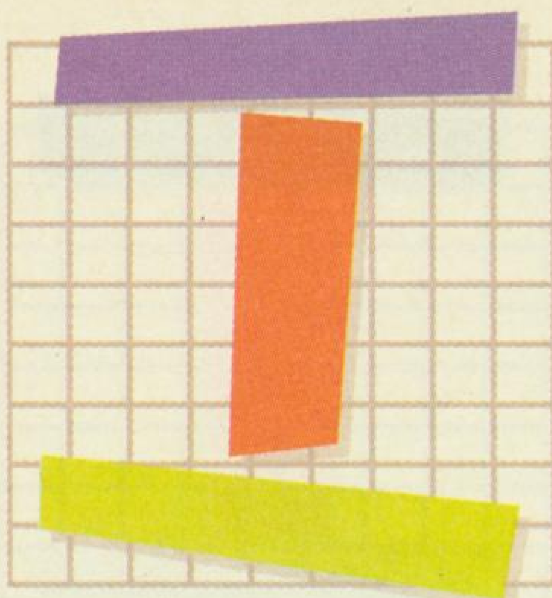
Producent: 21st Century Entertainment
Komputer: PC

Psycho Pinball

Od razu widać, że programiści postanowili wyciągnąć z prawdziwego flippera ile się da – i prawie im się to udało.

Grafika jest bardzo dobra. Muzyka raczej w porządku, chociaż poziom szumów wydaje się zbyt duży. Korzystnie wybija się architektura stołów, wyglądem bardzo zbliżonych do blatów dzisiejszych „stacjonarnych" flipperów. Świetne są efekty dźwiękowe, a animacje prezentowane na wyświetlaczu wyglądają wprost wspaniale.

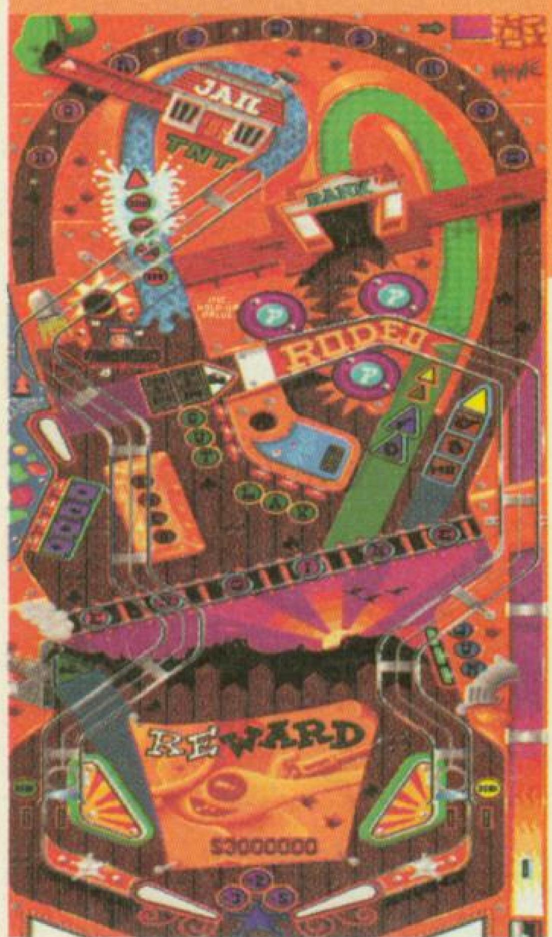
Gra ma największe możliwości konfiguracji – można wybrać nawet liczbę ostrzeżeń przed tiltem! Przy ustalonej najwyższej



szybkości bili rozgrywka staje się naprawdę „psycho" i trzeba mieć nie lada refleks oraz wytrzymałe shifty, aby pograć dłuższy czas.

Lecz nie ma róży bez kolców – Psycho Pinball ma największe wymagania sprzętowe ze wszystkich prezentowanych tu flipperów (z wyjątkiem 3D Ultra Pinball for Windows 95, ale to już inna parafia). Trzeba jednak przyznać, że są one w pełni uzasadnione. (JiM)

Producent: Codemasters
Komputer: PC

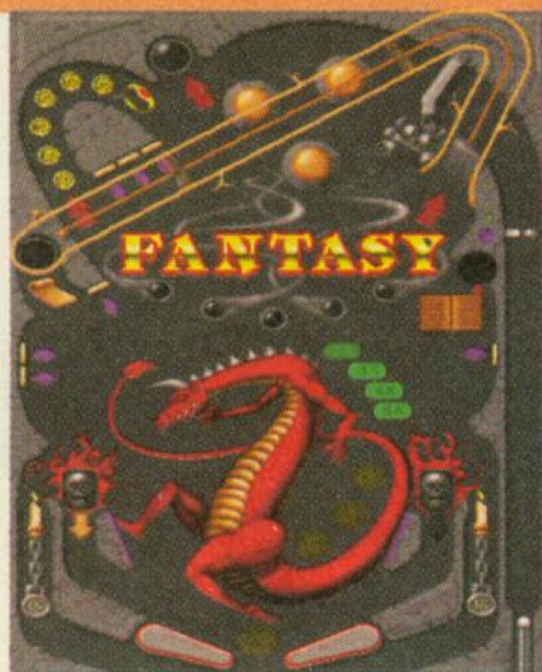


Silverball

Gra ta jest odpowiedzią firmy Epic MegaGames na ogromne zainteresowanie komputerowymi flipperami. Widać chęć projektantów do zerwania z ograniczeniami narzuconymi przez „normalne" flippery, choć wyraźnie będzie to widoczne dopiero w Epic Pinball.

Grafika ładna (choć stoły wydają się nieco za krótkie), muzyka i efekty dźwiękowe niezłe, pasujące do nastroju stołów. Szkoda tylko, iż nie dopracowano algorytmów ruchu bili. Szczególnie tym, którzy dużo grali na „prawdziwych" flipperach, kulkę będzie się odbijało dość dziwnie. Gra generalnie udana, jednak bez fajerwerków. (JiM)

Producent: Epic MegaGames
Komputer: PC



Tristan

Tristan to pierwszy prawdziwy flipper na PC. Przed nim pinballe miały grafikę CGA lub EGA i dźwięk na PC Squeekera. Tristan oferował tryb 640×480 w 256 kolorach oraz dźwięk z Sound Blastera.

Znam ludzi, którym na słowo „Tristan" robi się niedobrze. Dla mnie to jeden z bardziej wciągających pinballi. Ma tylko jeden stół, który dzięki wysokiej rozdzielczości zmieścił się w całości na ekranie i nie musi być przesuwany – oczy się nie męczą. Grzybki, łapki (tylko dwie) i inne przeszkadzajki umieszczone są na białym tle, w przeciwieństwie do bajecznie kolorowych dzisiejszych gier tego typu. Za to w Tristanie mamy np. multiball, co najbardziej lubię we flipperach.

Tristan posiada jedynie digitalizowane efekty dźwiękowe. Nie gra tu żaden szesnastokanałowy moduł, ale niektórym graczom właśnie cisza pozwala się skupić. Jednym słowem: pokochasz go albo znienawidzisz. Niestety, suche gwiazdki w tabelce nie nadają się do wyrażania uczuć...

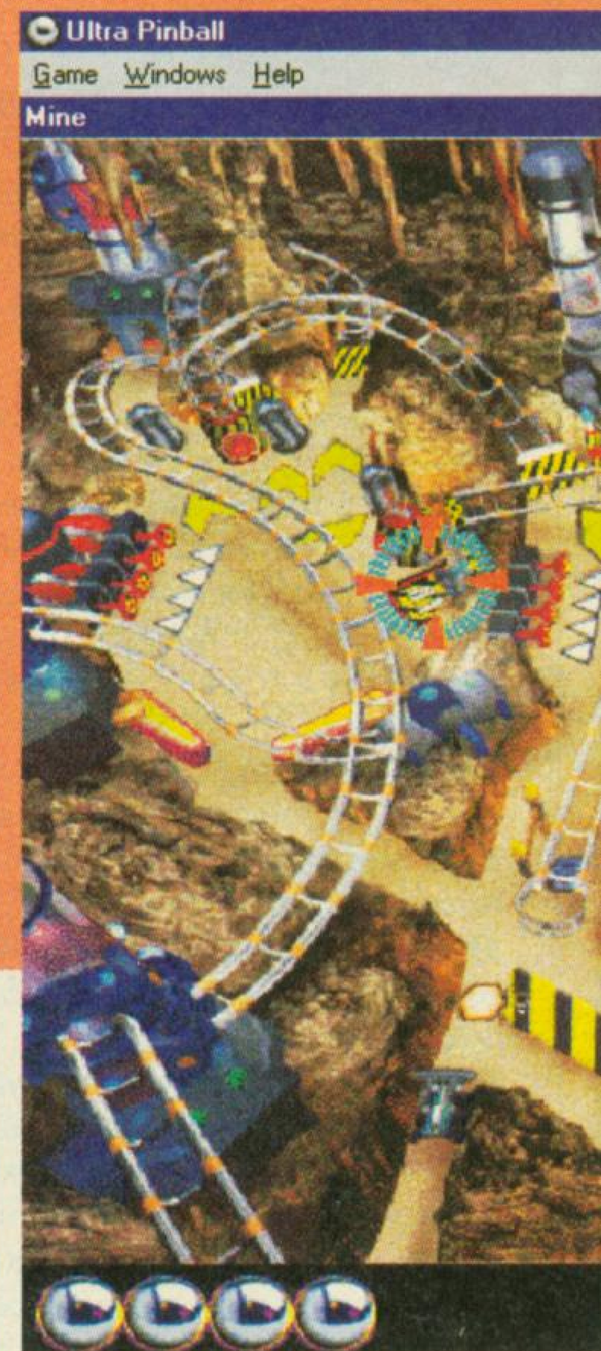
(PiŁA)

Producent: Little Wing
Komputer: PC



3D Ultra Pinball for Windows 95

Choć 3D Ultra Pinball wykorzystuje nowe możliwości graficz-



Wielka trzynastka

	GRAFIKA	MUZYKA	EFEKTY DŹWIĘKOWE	BUDOWA STOŁÓW	WYŚWIETLACZ	UROZMAICENIE GRY
EIGHT BALL DL	☼☼	☼	☼☼☼	☼☼	☼	☼☼
EPIC PINBALL	☼☼☼☼	☼☼☼☼	☼	☼☼☼	☼☼	☼☼
EXTREME PINBALL	☼☼☼☼☼	☼☼☼☼	☼☼☼☼	☼☼☼☼☼	☼☼☼☼☼	☼☼☼☼
PINBALL DREAMS	☼☼☼	☼☼☼☼	☼☼	☼☼☼	☼	☼☼☼
PINBALL DREAMS 2	☼☼	☼☼☼	☼☼	☼☼	☼	☼☼
PINBALL FANTASIES	☼☼☼☼	☼☼☼☼☼	☼☼☼	☼☼☼☼☼	☼☼	☼☼☼☼
PINBALL FANTASIES 2	☼☼☼☼☼	☼☼☼☼	☼☼☼	☼☼☼☼	☼☼☼	☼☼☼
PINBALL ILLUSIONS	☼☼☼☼☼	☼☼☼☼☼	☼☼☼☼☼	☼☼☼☼	☼☼☼	☼☼☼☼
PINBALL WORLD	☼☼☼☼	☼☼☼☼	☼☼☼☼	☼☼☼☼☼	☼	☼☼☼☼☼
PSYCHO PINBALL	☼☼☼☼	☼☼☼☼	☼☼☼☼☼	☼☼☼☼☼	☼☼☼☼☼	☼☼☼☼
SILVERBALL	☼☼☼	☼☼☼	☼☼	☼☼	☼☼	☼☼
TRISTAN	☼☼	brak	☼☼☼	☼☼	☼	☼☼☼
3D ULTRA PINBALL	☼☼☼☼	☼☼☼	☼☼☼☼	☼☼☼☼☼	☼☼	☼☼☼☼☼

ne Windows 95, jego wymagania sprzętowe są bardzo wysokie. Flipper ten jest nieco odmienny od wszystkich tu przedstawionych. Na stół patrzymy pod kątem, jak podczas gry na prawdziwym flipperze, więc wszystkie grzybki czy tunele wyglądają jak trójwymiarowe. W dodatku – siłą rzeczy – gra pracuje w wysokiej rozdzielczości.

Każdy stół w 3DUP podzielony jest jakby na trzy mniejsze. Centralny stół łączy się z pozostałymi dwoma tunelami. Gra obfituje w niespotykane ozdobniki – np. trafiony statek kosmiczny startuje i przelatuje nad stołem (statek jest ładnie renderowany).

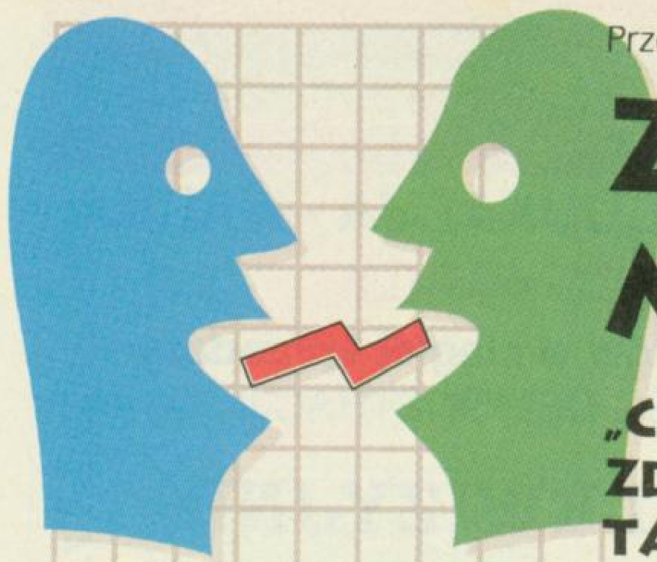
Cóż mogę dodać? Jeśli jesteś fanem flipperów, to 3D Ultra Pinball na pewno Ci się spodoba.

(PiŁA)

Producent: Sierra
Komputer: PC



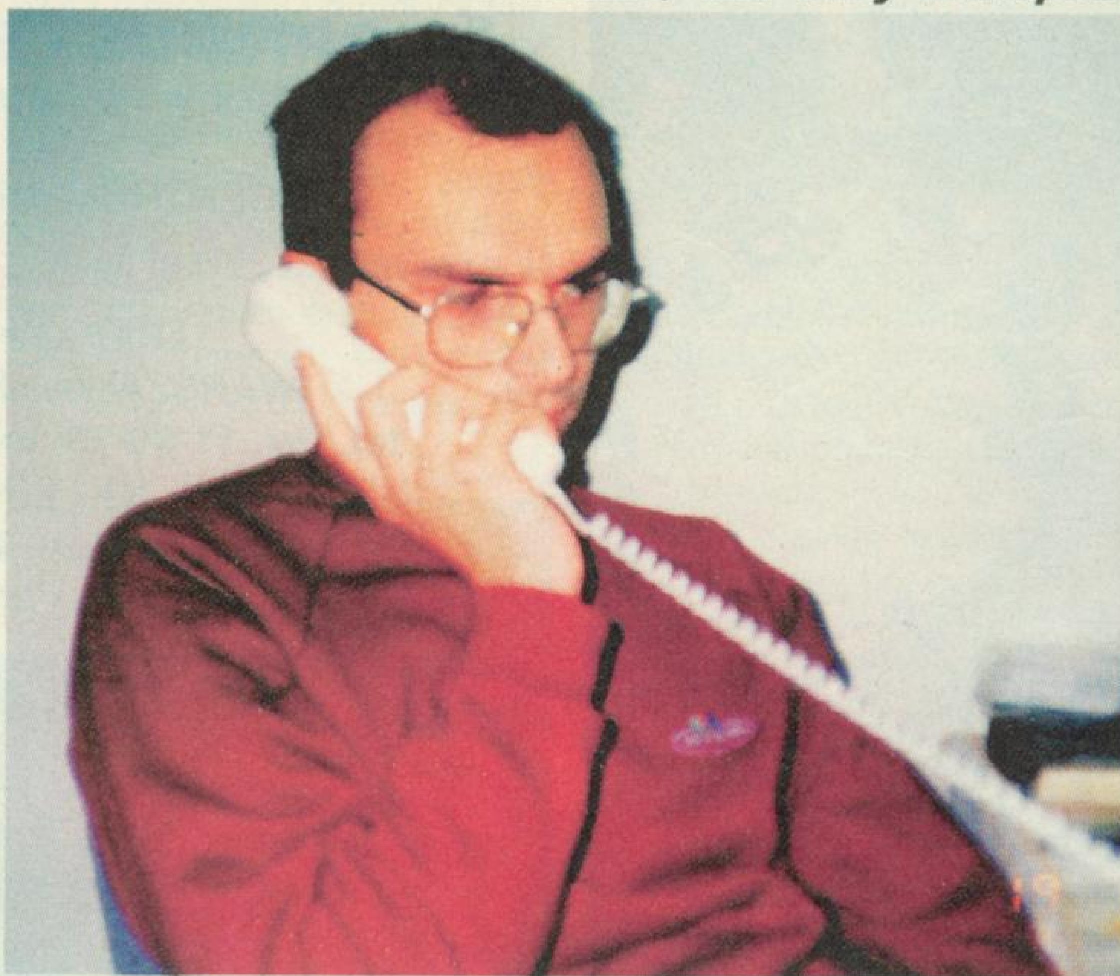
REALIZM RUCHU BILI	KONFIGURACJA	LICZBA STOŁÓW	OCENA ŁĄCZNA
✿✿✿✿	✿✿✿	1	✿✿✿
✿✿	✿✿	12+1	✿✿✿
✿✿✿✿✿	✿✿✿✿	4	✿✿✿✿✿
✿✿✿✿	✿	4	✿✿✿
✿✿✿✿	✿	4	✿
✿✿✿✿	✿✿✿	4	✿✿✿✿✿
✿✿✿✿	✿✿✿✿	4	✿✿✿✿✿
✿✿✿✿	✿✿	3	✿✿✿✿✿
✿✿✿	✿✿	18	✿✿✿✿
✿✿✿✿	✿✿✿✿✿	4	✿✿✿✿✿
✿✿	✿✿	4	✿✿✿
✿✿✿	✿✿✿	1	✿✿✿
✿✿✿✿	✿✿✿✿	3	✿✿✿✿✿



Z WIZYTĄ W METROPOLIS

„CAŁY CZAS SIĘ UCZYMY, CAŁY CZAS ZDOBYWAMY DOŚWIADCZENIE. (...) TAJEMNICA STATUETKI BYŁA GRĄ ZASPOKAJAJĄCĄ 40% MOICH AMBICJI. TEENAGENT – TO JUŻ 60%. GRY, NAD KTÓRYMI PRACUJEMY W TEJ CHWILI, CZYNIĄ TO W 80–90 PROCENTACH."

Adrian Chmielarz, szef firmy Metropolis



W sytuacji, gdy na rynku do tej pory pojawiło się około 2,5 dobrej gry rodzimej produkcji (i około dziesięć razy więcej śmieci) trudno mówić o firmach szczególnie zasłużonych dla rozwoju branży. Zasługi – to sprawa przyszłości. Jednak w dotychczasowej historii rynku Metropolis ma swoje godne miejsce. Tajemnica Statuetki, pierwszy produkt firmy, była jednocześnie pierwszą polską grą przygodową na PC. Teenagent, kolejna przygodówka, to bez wątpienia jedna ze wspomnianych dobrych polskich gier. Powyższą opinię potwierdzają wyniki sprzedaży – niemal 5000 egzemplarzy Tajemnicy Statuetki i prawie 3000 Teenagenta. I to w kraju, gdzie sprzedanie ponad 1000 egzemplarzy zachodniej gry uchodzi za dobry wynik.

Mózgiem firmy Metropolis i osobą tworzącą jej oblicze jest charyzmatyczny szef, Adrian Chmielarz. Znany i lubiany w środowisku, słynie ze swej wielkiej wiedzy growo–komputerowej, mocnej głowy i radykalnych poglądów politycznych. O grach (i nie tylko) można z Adrianem rozmawiać godzinami i z pewnością kiedyś pokusimy się o przedstawienie jego barwnych poglądów i przemyśleń, na razie jednak skupimy się na arcyinteresujących zapowiedziach firmy – na grach, które mają szansę zmienić oblicze nie tylko polskiego rynku.

Teenagent CD

W momencie ukazania się tego tekstu gra powinna już znajdować się w sklepach. Jest to podstawowa wersja Teenagenta z dodanym full–talkingiem, poprawionymi tłami, oraz, w charakterze bonusu, nagranym w formacie AVI wywiadem z Adrianem Chmielarzem. Zmieniła się też muzyka – tym razem jest jeszcze bardziej czadowa, zaś raperski „Bonus track" brzmi naprawdę zabawnie (szczególnie, jak go krótko słuchać). Głosy do Teenagenta CD podkładało kilka znanych w branży osób – i tak główną rolę zagrał niejaki Gulash (TEN Gulash), zaś skromny głos niżej podpisanego użyczony został postaciom strażników. Teenagent CD nie jest tak dopracowaną grą, jak pozostałe zapowiedzi Metropolis. To raczej pozycja z kategorii „rozpoznanie walką" nowej dla polskich firm problematyki wydawania gier na CD-ROM.

Aquafight

Najbliższy ukończenia projekt firmy. Gra ma być nowatorską strzelanką oglądaną z boku. Na czym polega nowatorskość? Ano, po pierwsze, cała grafika zostanie zrealizowana w wysokiej rozdzielczości. Po wtóre, zadaniem gracza będzie nie tylko dolecieć do końca etapu i rozwalić wszystkich Obcych. W tej grze najważniejszy nie jest wcale nasz pojazd, ale uszkodzona bomba, majestatycznie sunąca pod wodą w stronę bazy wroga. To właśnie jej mamy strzec i pilnować, by dotarła do celu. Oczywiście, przy wykonywaniu zadania korzystać będziemy z działka i kilku innych, ciekawych rodzajów broni.

Gra wygląda znakomicie: animacje stateczków są płynne, tła i inne elementy graficzne pieczołowicie narysowane – razem tworzą znakomity klimat podmorskich głębin. W intro, extro i przerwach między etapami zobaczymy znakomite renderowane animacje, o jakości zdecydowa-



The Prince and the Sad Boy – fragment intro



Katharsis – sylwetka jednego z wojowników



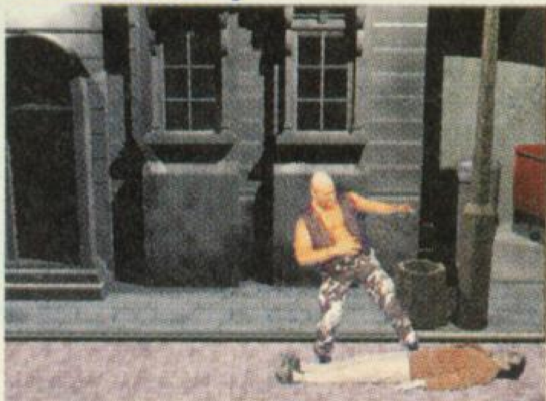
Aquafight – animacje z intro



Aquafight – tło jednego z etapów



Haunted City



Haunted City



BELL & BELL Sp. z o.o.

ul. Wronia 29/31, 00-846 Warszawa
tel. (0-22) 620-20-44 w. 436, 450
(0-22) 66-22-853

PRACUJEMY PON/PIĄTEK w godzinach 10.00 – 18.00

Jeżeli CHCESZ mieć DOBRY I SZYBKI KOMPUTER lub już go MASZ i stwierdzasz, że jest ZA WOLNY, a NIE MASZ PIENIĘDZY na jego rozbudowę – wymianę ZADZWOŃ do nas. POMOŻEMY Tobie POZBYĆ SIĘ TEGO KŁOPOTU.

Amiga 500, 600, CDTV, 1200, CD32, C-64, Atari XE i ST, PC 386 i 486 SX/DX, Monitory RAM-y, Hard Dyski itp. a łączną wartość przyjmiemy jako pierwszą wpłatę gotówkową.

– Bank udzieli Tobie kredytu BEZ ŻYRANTÓW.
– JEDYNE wymagania to pierwsza wpłata minimum 20% wartości sprzętu.

PENTIUM 75 za 197,-!* z VAT-em cały zestaw
z kolorowym monitorem 14" LR
*24 miesięczne raty



Ten kupon upoważnia do otrzymania 200000 zł (starych) rabatu przy zakupie komputera (można robić xero).

* RATY NA CAŁĄ POLSKĘ
* PRZYJMUJEMY W ROZLICZENIU UŻYWANE KOMPUTERY
* DOSTAWY SPRZĘTU PC DO DOMU KLIENTA ZA DARMO. CAŁY KRAJ!

KOMPUT.	PROCESOR	RATA x24 mies.	I wpłata 20%	Cena z VAT	CD ROM	Monitor	HDD MB	Ram MB	Karta muz. +głośniki	Programy
BELL 41	486DX4-100MHz	114,-	439,-	2199,-	--	----	420	4 MB	-----	-----
BELL 41 N	486DX4-100MHz	158,-	610,-	3049,-	--	KOLOR 14"LR	420	4 MB	-----	-----
BELL 42 N	486DX4-120MHz	163,-	630,-	3149,-	--	KOLOR 14"LR	420	4 MB	-----	-----
BELL 5CN	CX 586-100MHz	197,- 207,-	949,- 799,-	3999,-	--	KOLOR 14"LR	850	8 MB	-----	-----
BELL 5CP	CX 586-100MHz	254,-	980,-	4899,-	x4	KOLOR 14"LR	850	8 MB	16 bit +głośniki	
BELL 75N	Pentium 75 MHz	197,- 207,-	949,- 799,-	3999,-	--	KOLOR 14"LR	850	8 MB	-----	-----
BELL 75C	Pentium 75 MHz	254,-	980,-	4899,-	x4	KOLOR 14"LR	850	8 MB	-----	Dos 6.22 Win 3.11
BELL 75P	Pentium 75 MHz	254,-	980,-	4899,-	x4	KOLOR 14"LR	850	8 MB	16 bit +głośniki	-----
BELL 90	Pentium 90 MHz	269,-	1040,-	5199,-	x4	KOLOR 14"LR	850	8 MB	-----	Dos 6.22 Win 3.11
BELL 100	Pentium 100 MHz	275,-	1062,-	5299,-	x4	KOLOR 14"LR	850	8 MB	-----	Dos 6.22 Win 3.11
BELL 120	Pentium 120 MHz	296,-	1143,-	5699,-	x4	KOLOR 14"LR	850	8 MB	-----	Dos 6.22 Win 3.11
BELL 133	Pentium 133 MHz	332,-	1282,-	6399,-	x4	KOLOR 14"LR	850	8 MB	-----	Dos 6.22 Win 3.11

W skład każdego zestawu Komputera BELL wchodzi: Monitor Kolor 14"LR, Pamięć RAM, PCI Magistrala, Karta Graficzna SVGA PCI 1 MB, Flopp 3.5" 1.44 MB, Sterownik PCI, Klawiatura 101 klawiszy, Obudowa Mini Tower. Opcjonalnie: CD ROM x4 speed, Karta Muzyczna Stereo 16 bit i Głośniki oraz Oprogramowanie Systemowe. Mysz z podkładką (kupując program Windows). Gwarancja 12 Miesięcy oraz pozostałe podzespoły w/g tabeli:

Posiadamy bardzo duży wybór stolików komputerowych CENY OK!

KOMPUT.	PROCESOR	RATA x24 mies.	I wpłata 20%	Cena z VAT	CD ROM	Monitor	HDD MB	Ram MB	Karta muz. +głośniki	Programy
OPTIMUS	486DX4-100MHz	166,-	639,-	3199,-	--	KOLOR 14"LR	528	4 MB	-----	-----
OPTIMUS	486DX4-100MHz	212,-	819,-	4099,-	x4	KOLOR 14"LR	528	4 MB	16 bit +głośniki	Dos 6.22 Win 3.11
OPTIMUS	Nx586-90 MHz	197,- 207,-	949,- 799,-	3999,-	--	KOLOR 14"LR	528	8 MB	-----	-----
OPTIMUS	Nx586-90 MHz	256,-	989,-	4949,-	x4	KOLOR 14"LR	528	8 MB	16 bit +głośniki	-----
OPTIMUS	Pentium 60 MHz	199,- 217,-	1120,- 841,-	4199,-	--	KOLOR 14"LR	528	8 MB	-----	Dos6.22Works3.0 Windows 95
OPTIMUS	Pentium 60 MHz	259,-	1020,-	5099,-	x4	KOLOR 14"LR	528	8 MB	16 bit +głośniki	Dos6.22Works3.0 Windows 95
OPTIMUS	Pentium 75 MHz	280,-	1083,-	5399,-	x4	KOLOR 14"LR	850	8 MB	-----	Dos6.22Works3.0 Win 3.11
OPTIMUS	Pentium 90 MHz	298,-	1153,-	5749,-	x4	KOLOR 14"LR	850	8 MB	-----	Dos6.22Works3.0 Win 3.11
OPTIMUS	Pentium 120 MHz	363,-	1404,-	6999,-	x4	KOLOR 14"LR	850	8 MB	Sound Blaster 16	Dos6.22Works3.0 Win 3.11
OPTIMUS	Pentium 133 MHz	389,-	1504,-	7499,-	x4	KOLOR 14"LR	850	8 MB	Sound Blaster 16	Dos6.22Works3.0 Win 3.11

W skład każdego zestawu Komputerowego Optimus z procesorem Pentium Intel wchodzi: Monitor kolor 14" LR, pamięć RAM, CD ROM x4, oprogramowanie systemowe, PCI Magistrala, Karta Graficzna SVGA PCI 1 MB, Flopp 3.5" 1.44 MB, Sterownik PCI, Klawiatura 101 klawiszy, Obudowa Mini Tower, Mysz z podkładką, Twardy Dysk w wymiennej ramce, Program „Pierwszy Krok", Program do automatycznej konfiguracji OPTI.EXE, Podręcznik użytkownika w języku Polskim, 24 miesiące gwarancji. oraz pozostałe podzespoły w/g tabeli:

***Można wpłacić kwotę większą niż wymagane minimum 20%**
***Kredyt można spłacić przed terminem (mniejsze odsetki)**

KOMPUT.	PROCESOR	RATA x24 mies.	I wpłata 20%	Cena z VAT	CD ROM	Monitor	HDD MB	Ram MB	Karta muz. +głośniki	Programy
Harward OPTIMUS 4L100	486DX4-100MHz	99,- 109,-	669,- 505,-	2199,-	--	----	528	4 MB	-----	-----
Harward OPTIMUS 4L100	486DX4-100MHz	158,-	609,-	3049,-	--	KOLOR 14"LR	528	4 MB	-----	-----
Harward OPTIMUS 4L100	486DX4-100MHz	189,- 207,-	929,- 799,-	3999,-	x4	KOLOR 14"LR	528	4 MB	16 bit +głośniki	-----
Harward OPTIMUS 4L100	Nx586-90 MHz	195,-	754,-	3769,-	--	KOLOR 14"LR	528	8 MB	-----	-----
Harward OPTIMUS 4L100	Nx586-90 MHz	243,-	940,-	4699,-	x4	KOLOR 14"LR	528	8 MB	16 bit +głośniki	-----
Harward OPTIMUS 4L100	Pentium 75 MHz	199,- 207,-	929,- 799,-	3999,-	--	KOLOR 14"LR	850	8 MB	-----	-----
Harward OPTIMUS 4L100	Pentium 75 MHz	256,-	990,-	4949,-	x4	KOLOR 14"LR	850	8 MB	16 bit +głośniki	-----

Komputery HARVARD do nabycia po SPECJALNYCH CENACH dla Młodzieży za okazaniem Legitymacji Szkolnej lub Studenckiej.
W skład każdego zestawu Komputera HARVARD wchodzi:
Monitor Kolor 14.. LR, Pamięć RAM, Karta Graficzna SVGA 1 MB, Flopp 3.5.. 1.44 MB, Sterownik, Klawiatura 101 klawiszy, Obudowa Mini Tower, Twardy Dysk, Podręcznik użytkownika po Polsku. Opcjonalnie: CD ROM x4 speed, Karta Muzyczna Stereo 16 bit i Głośniki i oprogramowanie 24 miesiące gwarancji.
Oraz pozostałe podzespoły w/g tabeli:

Ceny Zawierają 22% VAT

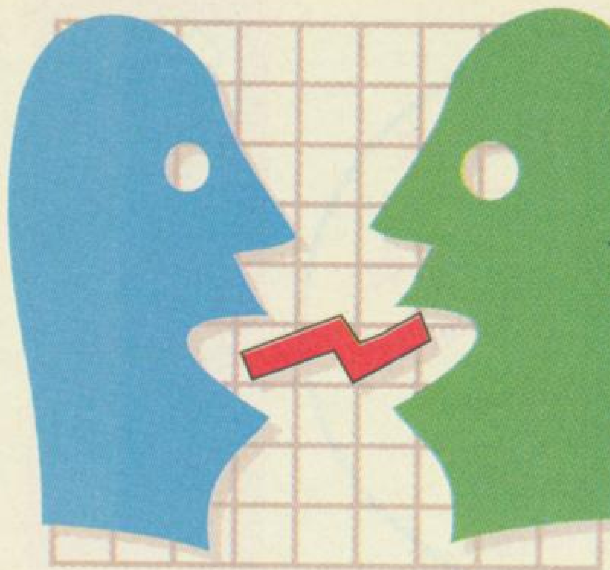
Dodatki i zmiany do konfiguracji w komputerach BELL

ARTYKUŁ	CENA
Listwa przepięciowa	59,-
Karta Muz. 16 bit Stereo	349,-
Głośniki para	99,-
CD ROM x4	569,-
CD ROM x2	289,-
Mysz+podkładka	39,-
dodatk.-4 MB Ram	449,-
dodatk. 8 MB Ram (2x4)	889,-
Monitor 14" LR NI dopl.	79,-
Monitor 15"LR NI dopl.	389,-

ARTYKUŁ	CENA
Dos 6.22	159,-
Windows 3.11 PL	189,-
Windows 95 UPG 3.11	329,-
Windows 95 pełna wer.	539,-
Norton Commander 5.0	199,-
Monitor Mono 14 LR	319,-
Gravis Ultrasound ACE	399,-
Gravis Ultrasound MAX	759,-
Sound Blaster 16.Val.Edit.	419,-
Sound Blaster AVE 32	739,-
Kieszeń Wymienna do HDD	89,-

Wymiana HDD 420 MB na:	
HDD 630 MB dopl.	149,-
HDD 850 dopl.	179,-
HDD 1.2 GB dopl.	369,-

Zachowaj rachunek na sprzęt komputerowy i oprogramowanie, możesz odliczyć do 720 zł od dochodu podlegającego opodatkowaniu.



nie przewyższającej średnią światową.

Gra zostanie wydana na dysku CD, ma zawierać 20 etapów. Przewidywany termin pojawienia się – wiosna '96. Minimalna konfiguracja 486DX33/8MB/1MBvideo.

Haunted City

Gra z bardzo mizernie reprezentowanego na PC gatunku „walking beat'em ups", czyli mordobić ulicznych, zwanych też naukowo „chodzonymi". W oparciu o klasyczne założenia, znane nam choćby z Double Dragon (czy The Caddilacs & Dinosaurs na automatach), stworzona została zupełnie rewolucyjna gra, w której zadaniem gracza będzie oczyszczenie tytułowego „nawiedzonego miasta" z rozmaitych paranormalnych stworzeń.

Oprawa HC wygląda rewelacyjnie: fotorealistyczna grafika w wysokiej rozdzielczości! Do wyboru będziemy mieli 3 zawodników (oczywiście dostępny jest tryb współpracy dla 2 graczy), zaś naprzeciw naszych twardzieli stanie aż 35 różnych typów wrogów. Gra oczywiście oferować będzie wszystkie szykany składające się na kanon gatunku, czyli tajne ciosy i możliwość używania znalezionych akcesoriów bojowych. Jako ciekawostkę należy podać fakt, że jedną z głównych ról w HC zagra słynny w Warszawie kulturysta, właściciel najstarszej w stolicy siłowni (to ten łysy facet na screenach).

Gra zostanie wydana na dysku CD, będzie zawierać ok. 7 poziomów. Przewidywany termin pojawienia się – wiosna '96.

Minimalna konfiguracja: 486DX33/8MB/1MBvideo.

Katharsis

Ta gra ma być trójwymiarową bijatyką zbliżoną do FX Fighter, ale zrealizowaną w wysokiej rozdzielczości, co uczyni ją raczej podobną do takich tytułów, jak Tekken czy Virtua Fighter, znanych nam z Sony PlayStation i Sega Saturn.

W Katharsis do śmiertelnej walki staną postacie jakby żywcem wyjęte z szarej polskiej rzeczywistości: punki, ćpuny, policjanci–maniacy... Gra jest jeszcze we wczesnym stadium produkcji, zaś część postaci zaprojektowano tak fajnie i oryginalnie, że... Adrian Chmielarz nie pokazuje ich nikomu, nawet nam. Trzeba tu dodać, że każda postać w Katharsis zbudowana będzie z prawie 1000 wielokątów – to imponująca liczba.

Gra zostanie wydana wyłącznie w wersji CD-ROM, zawierać będzie kilkanaście postaci i kilkanaście plansz. Przewidywany termin pojawienia się: lato '96.

Minimalna konfiguracja: 486DX33/8MB/1MBvideo.

The Prince and the Sad Boy

czyli „Książę i Smutny Chłopiec". To dopiero będzie gra! Zrealizowana w grafice SVGA (jakoś mi się to zdanie powtarza – takie są jednak trendy światowego rynku i Metropolis szybko się do nich dostosowała) przygodówka zapewne zaskoczy Was paroma rzeczami. Po pierwsze, scenariusz gry pisze nasz dobry znajomy, gwiazda pisarstwa, dziennikarstwa komputerowego i radia, Jacek Piekara (ksywa „Geniusz"). Po drugie, animacje w grze przypominają film Disneya – nic dziwnego, tworzył je artysta mający na swoim koncie współpracę z wytwórnią Hanna Barbera. Rozmiar postaci i jakość animacji są takie, że parę osób, które widziały tylko screeny, pytało mnie, czy to rzeczywiście przygodówka z „uwolnionym" poruszaniem się bohatera, czy też animowany film interaktywny.

Sama fabuła gry jest ciekawa (nie ma się co dziwić, pod ręką Mistrza inna powstać nie mogła) – oto w wyniku magicznej interwencji następuje zamiana ról i mały, zahukany chłopczyk ze współczesności przenosi się do krainy fantasy, gdzie zajmuje miejsce dumnego i dzielnego księcia „z bajki", który tymczasem dostawać będzie twardą lekcję życia we współczesnym nam świecie.

Gra ukaże się wyłącznie w wersji CD-ROM, zawierać będzie ok. 100 lokacji. Przewidywany termin pojawienia się: jesień '96.

Minimalna konfiguracja: 486DX33/8MB/1MBvideo.

Tower of the World

Praca nad tą grą trwa już od 1990 r. Wtedy, jeszcze jako osoba niezależna, zaczął ją pisać jeden z najlepszych autorów w historii polskiej literatury fantastycznej, Wiktor Żwikiewicz (przy okazji wspaniały grafik). Gra początkowo tworzona była w wersji na Amigę, potem na PC AT, by po drodze przejść jeszcze jedną rewolucję, co miało jej umożliwić korzystanie z procesorów 386 oraz dobrodziejstw Protected Mode. Od niemal roku projekt realizowany jest przy współpracy i pod nadzorem firmy Metropolis.

Samą grę trudno streścić w kilku słowach. Ma to być połączenie strategii, przygodówki i RPG, wykonane tak drobiazgowo i dokładnie, iż w istocie stanie się niczym innym, jak symulatorem GLOBU, gdzie nawet warunki pogodowe określane będą zgodnie z wszelkimi meteorologicznymi szykanami. Ta gra z pewnością będzie genialna, jedyne ryzyko leży w fakcie, że autorzy padną ofiarą własnej perfekcyjności i programu nigdy nie skończą (oby nie). Gra ukaże się wyłącznie w wersji CD-ROM. Przewidywany termin pojawienia się: jesień '96.

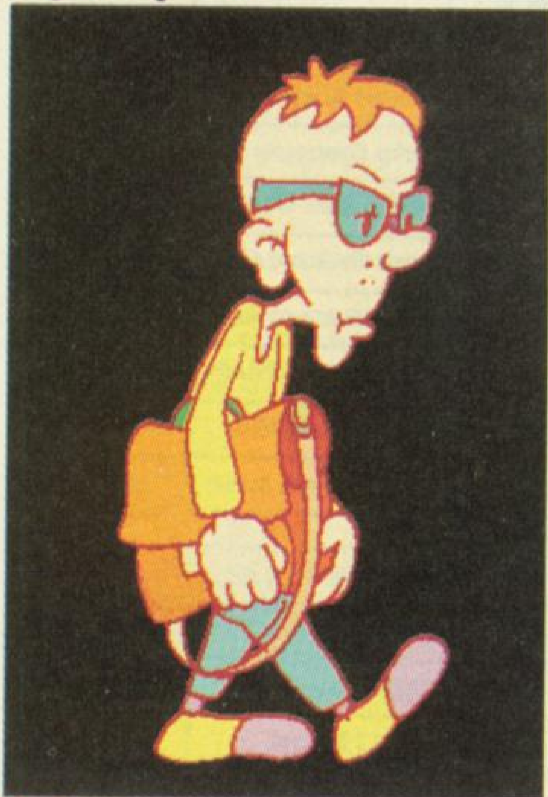
Minimalna konfiguracja: 486DX33/8MB/1MBvideo.

Tak przedstawiają się zapowiedzi Metropolis. Myślę, że jeśli nic złego nie zajdzie, będą to produkty co najmniej średniej klasy zachodniej. Wbrew twierdzeniom niektórych krajowych malkontentów (albo zawistników) uważam, że polskie firmy i polskie produkty mają przyszłość i mogą pokusić się o podbój zachodnich rynków. Do osiągnięcia takiego sukcesu firmie potrzebne jest perspektywiczne myślenie, elastyczność działania, ambicja, niechęć do szybkich, małych zysków, psujących renomę, wreszcie także – poczucie humoru. Cechy, których kilku krajowym producentom software'u niestety brakuje, a których Adrian Chmielarz i jego współpracownicy mają niemal w nadmiarze.

Alex

PS Przedstawione tu gry mają robocze tytuły – ostateczne nazwy mogą brzmieć zupełnie inaczej. Podobnie rzecz się ma ze screenami – pochodzą z alfa-wersji, w finalnych produktach mogą więc być zmienione, a nawet – usunięte.

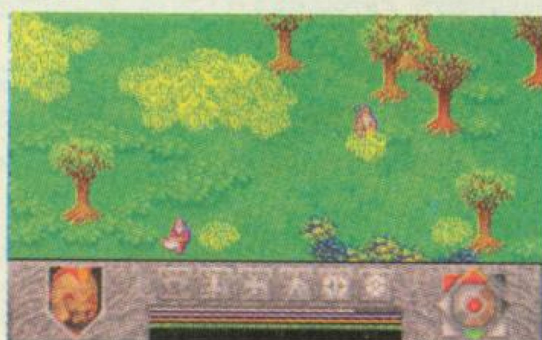
The Prince and the Sad Boy – główny bohater



Tower of the World – tak powstaje świat



Tower of the World – tak wygląda walka



Tower of the World – spotkanie



PlayStation™

SONY

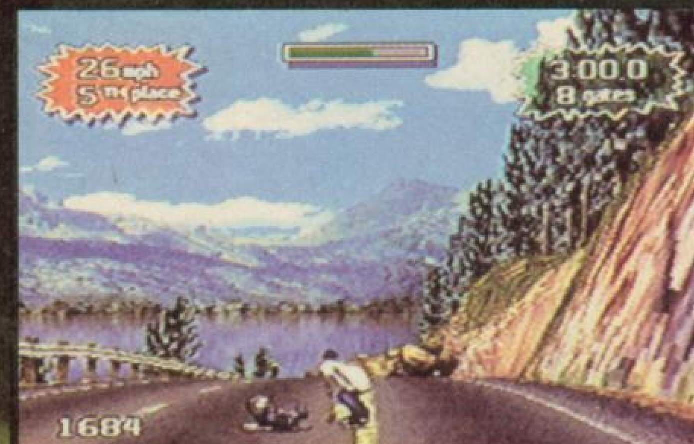
SONY
COMPUTER
ENTERTAINMENT

SONY SONY SONY SONY SONY SONY SONY SONY SONY SONY SONY SONY SONY SONY SONY SONY SONY SONY SONY SONY SONY SONY SONY SONY SONY SONY SONY SONY SONY















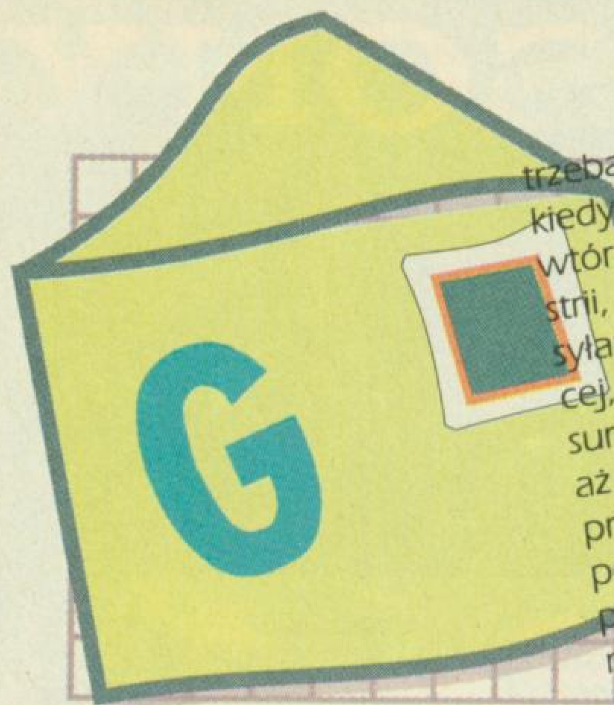
PROMOCJA

PlayStation

Pierwszych 50 konsol wraz z oprogramowaniem po szokująco niskiej cenie

Dystrybucja w Polsce:

P.H.U. LANSER
83-200 ELBLĄG
UL. SKRZYDLATA 1 A
TEL. (0-50) 33 93 65
FAX (0-50) 33 59 44



RE-DAKCJE REAKCJI

Właśnie, że można

Czytam Gamblera od roku i wreszcie postanowiłem go zaprenumerować oraz zostać członkiem GamblerClubu. Niestety, nie przysłano mi karty członkowskiej! Na biurku stoi mój „Pentagon", a ja nie mogę sobie zamówić Command & Conquer. Krew mnie zalewa!

Wściekły prenumerator

Co prawda jest to informacja tajna/specjalnego znaczenia, ale co tam, podzielę się nią z Wami. To prawda, że na kartę klubową trzeba czasem poczekać. Już to kiedyś tłumaczyłem, więc powtórzę: karty robione są w Austrii, nadruki w Krakowie, a wysyłamy je z Warszawy. Co więcej, żeby tłoczenie nie było absurdalnie drogie, musimy czekać, aż uzbiera się ok. stu nowych prenumeratorów. A większość pojawia się na początku i w połowie roku. Dlatego też gry można zamawiać przez pocztę nie czekając na kartę, lecz posługując się swoim numerem prenumeraty (który jest jednocześnie numerem członkowskim GC).

Niech żyją białe misie

Gambler jest dobry taki, jaki jest. Jedyne, co mnie w nim razi, to np.: „Muzyka i efekty dźwiękowe fajne, choć lepsza byłaby jakaś ciężka odmiana techno" (12/95, Crusader: No Remorse). Jakim cudem w gierce podobnej do kultowego Syndicate techno? Czy do wiader krwi, jelit na żyrandolach, mózgów na ścianach pasowałaby muzyka dla Marysi na dyskotekę czy Franka na wesele? Tu raczej pasowałaby Pantera, Rage Against the Machine. Nie róbcie tego więcej, bo stracicie czytelnika.

Nienasz

A właśnie, że będziemy. Zgadzam się, ciężka odmiana techno, od której człowiekowi huczy w głowie i kolorowe plamy zaczynają migać przed oczami, byłaby nie na miejscu. Sama gra jest wystarczająco nerwowa. Tu raczej pasowałoby „Nad pięknym modrym Dunajem". Albo „Dla Elizy". Ewentualnie „Marzenie dziewicy".

A dla niewyżytych – „Biały miś". Przy tej muzyce normalny człowiek odkrywa w sobie niewyczerpane pokłady furii i żądzy zniszczenia.

Houston, mamy problem...

Co to jest twardy dysk (Amiga)?

Odpowiadamy: elipsoida obrotowa, wykonana z buczyny (rzadziej z tworzyw sztucznych lub kamienia), o twardości 5,5 lub więcej w skali Dubczenki, używana do układania klepek na dystans (zwłaszcza dębowych, rozeschniętych).

Help!

Jestem posiadaczem Amigi CD32. Chciałbym kupić sobie grę Theme Park, ale nie wiem, czy potrzebna jest do niej klawiatura. Słyszałem, że trzeba nacisnąć „O", żeby otworzyć park. Wiem również, że grę obsługuje się tylko myszką. Czy joypad spełnia funkcję myszy w tej grze?

Tomasz Franek

Tak, w tej grze joypad zastępuje mysz i wszystkie funkcje można wykonywać za jego pomocą. Klawiatura nie jest potrzebna.

100 punktów na stulecie kina

Ponieważ uczestnicy konkursu filmowego z numeru 12/95 wciąż dopytują się o tę jedyną właściwą odpowiedź, informujemy wszystkich zainteresowanych, że była nią stówa (czyli równe 100). A oto odpowiedzi „otwartym tekstem":

a) Kung Lao, czyli 4,
b) 1024×768, czyli 32
i c) Marek, czyli 64.
Razem – stówa.
Redagował

Zgredaktor

Electra na dyskietce

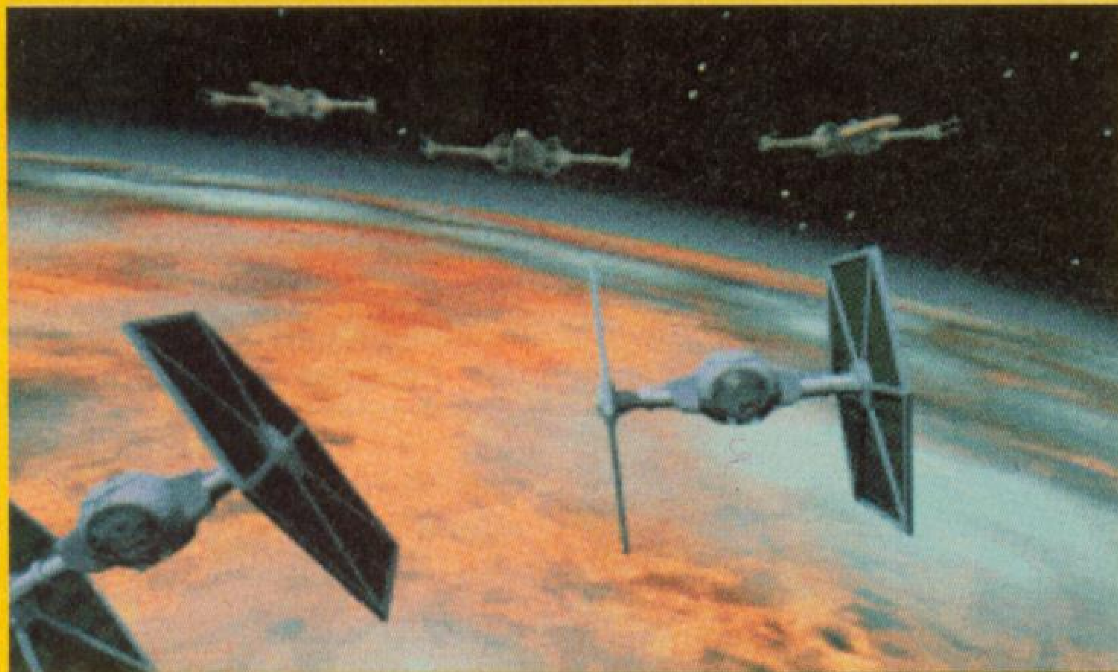
Wydawnictwo Lupus oferuje elektroniczny miesięcznik o nazwie Electra, który można czytać za pomocą przeglądarki Envoy Viewer w środowisku Windows 3.x, Windows 95 i OS/2 (wymagana jest obecność czcionek CE z polskich Windows).

Miesięcznik jest poświęcony głównie 32-bitowym systemom operacyjnym, aplikacjom pracującym pod ich kontrolą, Internetowi, oprogamowaniu shareware. Można go zamówić, wypełniając kupon zamieszczany w czasopismach PCkurier i Enter. (pw)

Rebel Assault 2

Dawno, dawno temu, w bardzo odległej galaktyce... Mówicie, że już to znacie? No, to posłuchajcie jeszcze raz...

Trwa zacięta wojna domowa między rebeliantami a Imperium Galaktycznym. Siły Imperium prowadzone żelazną ręką Dartha Vadera kontrolują jeszcze całą galaktykę, ale na monolicie wszechwładzy widać już pierwsze rysy. Flota rebeliantów zniszczyła Gwiazdę Śmierci. Ten sukces obudził nadzieję na zwycięstwo.



Wielu młodych pilotów przyłącza się do rebelii. Rozwścieczony Darth Vader pragnie zgnieść Sprzymierzonych. Kosmiczna flota Imperium przetrząsa całą Galaktykę w poszukiwaniu rebeliantów.

Taką mamy sytuację, gdy rozpoczyna się kolejna część Gwiezdnych Wojen – The Hidden Empire. Gra jest podzielona na 15 rozdziałów. Po ukończeniu rozdziału otrzymujesz kod do kolejnego etapu gry. Piętnaście kolejnych zwycięstw doprowadzi Cię do pełnego napięcia finału. Po drodze będziesz strącał watahy myśliwców TIE. Dopadniesz Gwiezdnego Superniszczyciela. Będziesz przemykał przez rój asteroidów.

Cała gra to po prostu świetny film – po raz pierwszy od 1982 r. nakręcono zdjęcia do serii Gwiezdnych Wojen. Większość scen wymaga Twojego aktywnego



udziału. W wybranym przez program momencie wnikasz w scenę filmową i zaczynasz w niej uczestniczyć. Oto barwny przykład. Rozdział drugi otwiera pięknie sfilmowany pojedynek nad nieznaną planetą. Twój myśliwiec obrywa i musisz lądować. Docierasz do podziemnej wartowni sił Imperium i po wybiciu strażników przenikasz do wnętrza. W tym momencie kończy się oglądanie filmu. Wkraczasz do akcji: stajesz w załomie korytarza i strzałami z pistoletu laserowego eliminujesz atakujących Cię gwardzistów. Strzelasz, wykonujesz uniki, wychylasz się i chowasz!

Kiedy gwardziści leżą już pokotem, podejmujesz szaleńczą filmową ucieczkę statkiem kosmicznym. I znów przejmujesz sterowanie. Przemykasz przez labirynt korytarzy i sztolni opuszczonej kopalni. To wszystko dzieje się przy pełnoekranowej, filmowej grafice i znakomitej animacji. Piszę to, aby dać pojęcie o nowej jakości gry i nowym sposobie uczestniczenia w jej akcji.

Grę wydano na dwóch CD, w pudełku jest też instrukcja w języku polskim. Minimalne wymagania sprzętowe: procesor 486/50 MHz, 8 MB RAM, VGA i napęd CD-ROM o podwójnej szybkości. Gra współpracuje z większością kart dźwiękowych i może działać pod Windows 95.

Reset

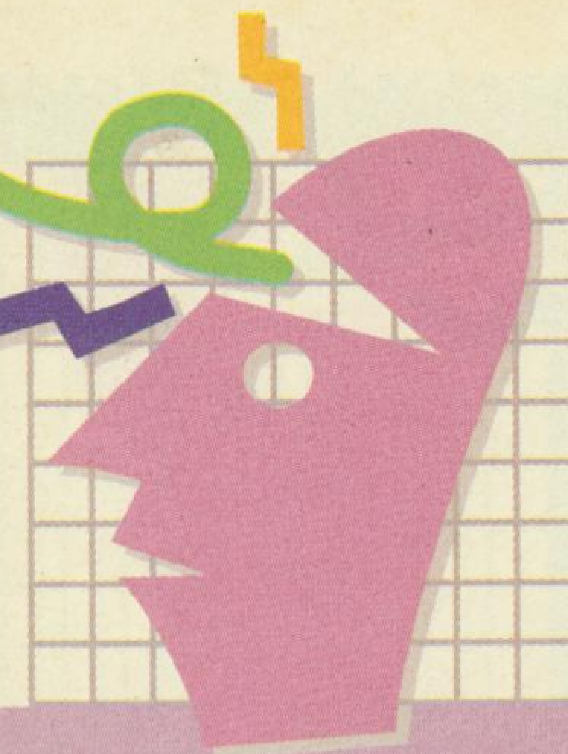
Dystrybucja: IPS Computer Group

REBEL ASSAULT 2

Lucas Arts 1995
Zręcznościowa
PC CD-ROM

Grafika	100%
Dźwięk	95%
Grywalność	95%
Pomysł	95%
Ogółem	95%

Torin's Passage



Grając w baśniowe przygodówki, których sporo się ostatnio ukazało, człowiek ma wrażenie, że ogląda dobry film animowany. Nic dziwnego – grafikę w takich grach często wykonują profesjonaliści (np. w Kingdom – pracownicy studia Disneya). Najnowsza gra tego typu, Torin's Passage firmy Sierra, jest chyba najlepsza w swoim gatunku. Scenariusz napisał sam Al Lowe, znany głównie z serii Larry. Stworzył wspaniałą historię, obfitującą w humorystyczne akcenty i dowcipne komentarze.





Jako Torin musisz przemierzyć pięć krain w poszukiwaniu swoich porwanych rodziców, rozwiązując liczne problemy i zagadki logiczne. Na końcu czeka Cię konfrontacja ze złą czarodziejką, Lycenthią. Wędrując poznasz wiele dziwnych miejsc i jeszcze dziwniejszych postaci. Dowiesz się też co nieco o swojej przeszłości i prawdziwym pochodzeniu.

Grafika w żywych kolorach jest bardzo ładna. Tła i postacie ręcznie rysowane, w wysokiej rozdzielczości. Każda kraina ma specyficzną kolorystykę i mieszkańców. Na pochwałę zasługują świetnie wykonane animacje. Każdy rozdział gry poprzedzony jest długim filmem, wyjaśniającym rozwój sytuacji. Wszystko razem wygląda jak pierwszej klasy kreskówka.

Przyjemna muzyka pasuje do klimatu gry, zmieniając się w zależności od powagi sytuacji. Głosy lektorów są wyraźne, więc nie ma kłopotu ze zrozumieniem. Można zresztą włączyć podpisy.

Grę da się zacząć od dowolnego z pięciu rozdziałów. Ułatwiony interfejs, podpowiedzi – wszystkie te dobre pomysły są charakterystyczne dla nowych produkcji firmy. Sierra po raz kolejny pokazała, co potrafi. W Torina gra się wspaniale. Sporo dobrej zabawy, zero stresu – nie można zginąć, a drobne podpowiedzi ułatwiają życie. Od dawna nie grało mi się tak miło w przygodówkę.

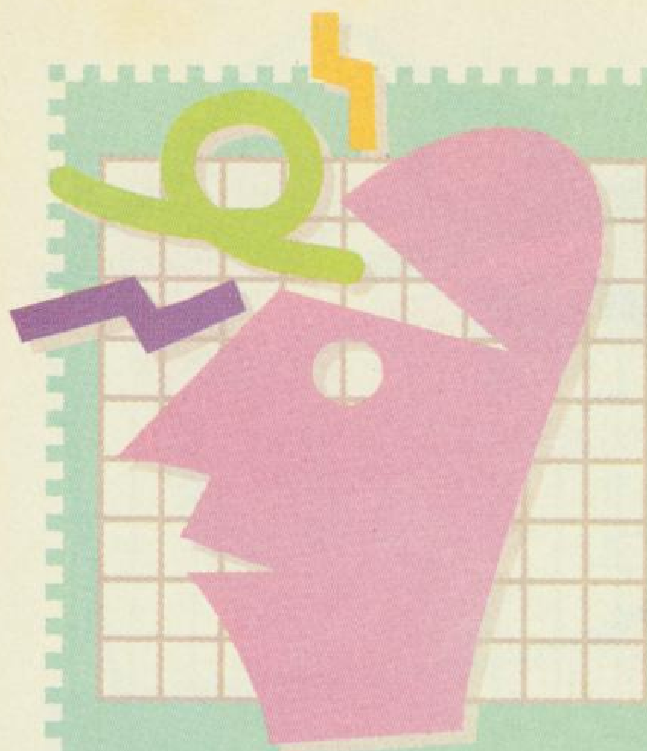
Frogger

Dystrybutor: IPS Computer Group

TORIN'S PASSAGE

Sierra 1995
Przygodowa
PC CD-ROM

Grafika	100%
Dźwięk	90%
Grywalność	100%
Pomysł	85%
Ogółem	95%



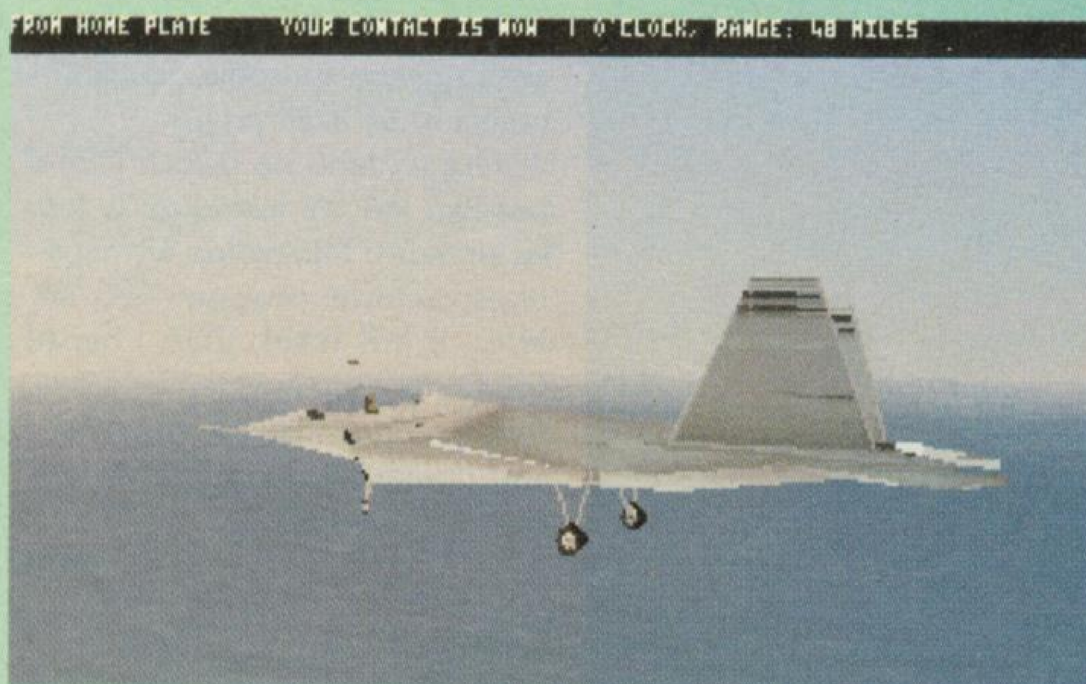
Navy Strike

Kolejny odcinek z serii Overlord i Dawn Patrol. Firma Rowan Software tym razem wprowadziła na rynek grę o tematyce współczesnej. Pracujemy dla US Navy, mając do dyspozycji jej myśliwce (ja latałem już na F-18 i F-22). Prosty model lotu, grafika nie zmieniona od czasów Dawn Patrol – to po prostu adaptacja sprawdzonego pomy-



słu. Teraz, gdy równolegle pojawił się Su-27, gra nie będzie miała zbyt dużego powodzenia [jasnowidz, panie – jp], choć przeznaczona jest dla DOS.

Jedną z mocniejszych stron programu jest jego konstrukcja – bardzo rozbudowany trening i kolejne misje proponowane przez program. Grafika 320×200 lub 640×480 w pełnych kolorach, teksturach, cieniowaniach i co tam jeszcze kto chce. Rozwiązania „widoczków" podobne do tych ze Strike Commandera – automatyczne śledzenie danego celu lub patrzenie w poszczególnych kierunkach. W opcji „virtual cocpit"



(sporo brakuje mu do kokpitu wirtualnego z 1942 PAW) nie widać danych wyświetlanych na HUD. Można sobie popatrzeć na czarną krechę u góry ekranu, gdzie znajdują się odpowiednie wskaźniki. I to są programiści?! Ani kroku naprzód. Pod względem dźwięku – na poziomie Dawn Patrol, a całość podkreśla dość powolna melodia towarzysząca kolejnym Menu (dosyć dobra, jak na FM). Grywalność wysoka, ale – należy zaznaczyć! – tylko dla graczy lubiących proste symulatory. Można zagrać, jeśli ktoś lubi produkty firmy Rowan. Inni mogą sobie darować.

Sunrider



Dystrybucja:
MarkSoft
ul. Lipińska 2
01-833 Warszawa
tel. 663-93-90

NAVY STRIKE
Rowan Software 1995
Symulacyjna
PC

Grafika	80%
Dźwięk	70%
Grywalność	70%
Pomysł	50%
Ogółem	70%

Su-27

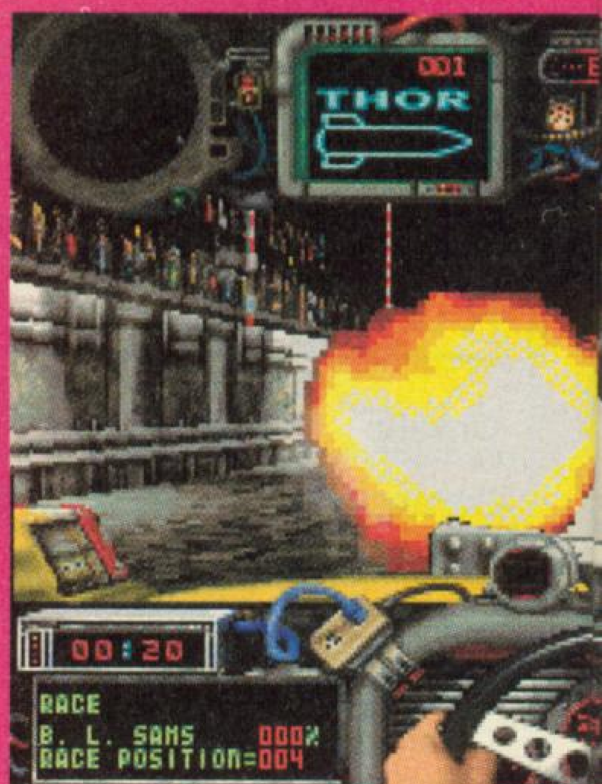
Wreszcie doczekałem się tego programu. Z jednej strony, kampania reklamowa gry firmowanej nazwiskiem Anatolija Kwoczura – faceta, który prezentuje Flankera na wszelkich pokazach – obiecująca „superrealizm". Z drugiej strony, wielki zawód – gra pracuje tylko pod Windows 95. I tu zaczynają się schody... Program ma „skromniutkie" wymagania – co najmniej 486DX-2

SU-27 FLANKER
SSI 1995
Symulacyjna
PC CD-ROM

Grafika	60%
Dźwięk	75%
Grywalność	80%
Pomysł	95%
Ogółem	80%

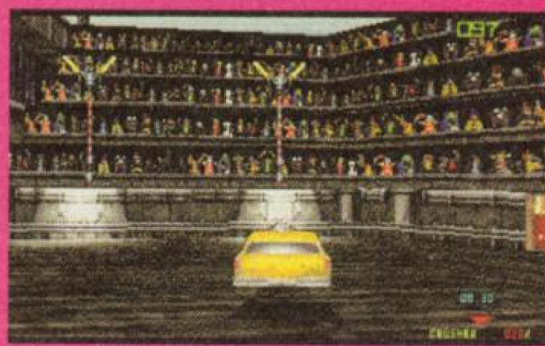
Road

nowych wynalazków. Zasada posługiwania się tymi wszystkimi zabawkami pozostała nie zmieniona (gdy nie możesz przeciwnika wyprzedzić, to go rozwal).



Z przyczyn bliżej nie określonych gra Quarantine osiągnęła wielki sukces. Widocznie ludziom było to potrzebne: porozbijać się samochodem i postrzelać do przechodniów. Nie minęło dużo czasu, a już mamy drugą część gry. Klimatem bardzo zbliżona do poprzedniczki, lecz różni się od niej w kilku ważnych kwestiach. Postaram się w skrócie je omówić.

Przede wszystkim, zamiast jeździć po mieście, wykonujesz zróżnicowane misje – począwszy od zwykłych w stylu „bij, zabij wszystko, co jeździ", poprzez bardziej wyrafinowane (jak np. wyścig z kilkoma przeciwnikami), aż po całkiem skomplikowane, w których powinieneś osiągnąć coś konkretnego. Zaczynasz grę



w więzieniu i musisz się z niego uwolnić, by kontynuować zabawę. Nie jest to zbyt skomplikowane. Gdy znajdziesz się na arenie, po prostu załatw wszystkich przeciwników i ewakuuj się. Szwendając się po kraju, będziesz miał sposobność przeżyć wiele ciekawych i karkołomnych misji.

W zależności od wykonywanego zadania masz do dyspozycji różne uzbrojenie. Między innymi karabin maszynowy i rakiety – akcesoria znane z Quarantine. Będziesz mógł też korzystać z kilku

Flanker

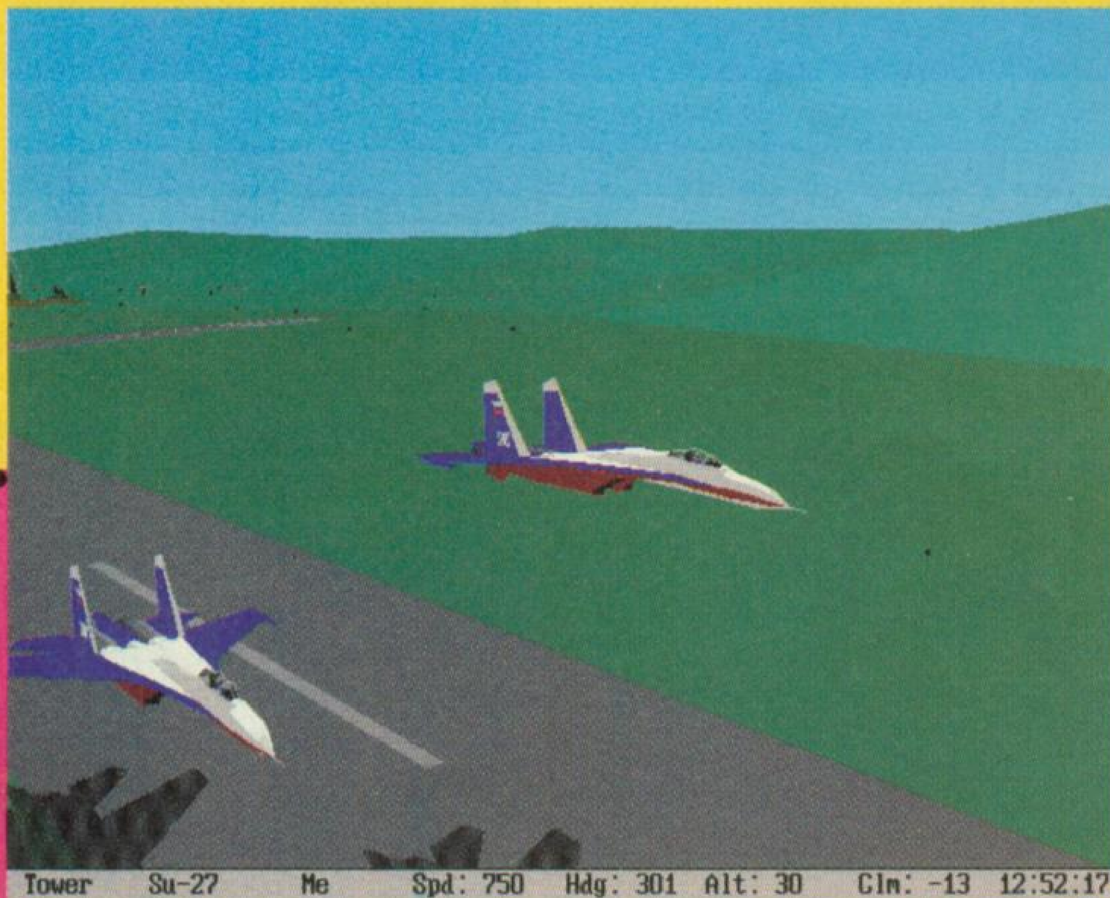




66 MHz, 8 MB RAM i te nieszczęsne okna. Jednym słowem – dla statystycznego polskiego gracza – gra będzie znana z opisów czy recenzji i jako taka pozostanie dosyć egzotyczna.

My way to play... Po pierwsze zainstalować (z dyskietek!) WIN95. Tragedia, zabrało mi to dwie i pół godziny. Potem okazało się, że co prawda „większość" gier dosowych chodzi, ale... no comments, to nie na temat. Polatać Su-27 na 486DX-2 to sobie nie można. To tak jakby grać w F-15 III na 386SX 20 MHz. Sami rozumiecie...

A teraz zalety – parę filmów w formacie .AVI o Su-27 i jego pilocie. Między innymi można obejrzeć, jak wygląda słynny manewr „kobra". Niecodzienny jest też system gry. Otóż, latamy sobie nad Półwyspem Krymskim, samodzielnie układamy misje lub korzystamy z przygotowanych przez autorów. Tego jeszcze nie przerabialiśmy – jest to symulator samolotu i treningu jego pilotów, a nie jakaś tam wojna. Jak w życiu. Taki Flight Simulator dla samolotu bojowego. Realizm, jeśli chodzi o systemy pokładowe, przeciążenia, obsługę awioniki – stuprocentowy. Model lotu wydaje mi się trochę uproszczony, ale może rzeczywiście Su-27 tak łatwo się prowadzi.



Grafika – oczywiście SVGA, u mnie 800×600 razy 256 kolorów. Wektorówka, bez bajerów, ani śladu cieniowania. Autorzy podają, że program da radę obsłużyć każdy tryb 256-kolorowy i tylko taki! Dźwięk – dobry, dobry. Wszystko podobno nagrane w prawdziwym samolocie. Wrażenia są cool! Muzyki brak.

Ogólnie rzecz biorąc, program jest na pewno bardzo dobry, choć nie wart, aby tylko dla niego instalować WIN95 i mieszać na twardzielu. Są inne, równie dobre symulatory, o skromniejszych wymaganiach. Polecam go tylko szczególnym maniakom, mającym naprawdę silne komputery – Pentium recommended i dużo wolnego czasu na instalację nowego systemu operacyjnego.

Sunrider

Dystrybucja: Digital Multimedia Group, ul. Grzybowska 39, 00-855 Warszawa, tel. 620 82 99, 24 03 14.

Warrior

Poprawiona została grafika gry, można włączyć wysoką rozdzielczość podczas jazdy. Dodaje to nieco uroku, choć w zasadzie nie widać wielkiej różnicy. Tła dalej są ciemne, więc jeździ się ciężko, bo nie widać zakrętów. Na uwagę zasługują ładnie zrobione wybuchy. Aż miło popatrzeć, gdy nasza rakieta trafi w cel. Muzyka przeciętna, nic wielkiego. Dobre są natomiast dźwięki. Przekonująco brzmią piski, zgrzyty metalu, czy terkot karabinu.





Tak to się więc przedstawia. Trudno ocenić, czy Road Warrior stanie się równie popularny co Quarantine. Wydaje mi się jednak, że nie. Gra nie wnosi do gatunku niczego nowego. Nie zmienia to oczywiście faktu, że miło jest dodać gazu, rozjechać wymachującego rękami ludzika, włączyć wycieraczki (w wiadomym celu) i odpalić kilka rakiet w tyłek jadącego przed nami frajera.

Frogger

Dystrybucja: LiComp
ul. Okrężna 3
02-916 Warszawa
tel. 642-27-66, 642-27-68
fax 642-27-69



ROAD WARRIOR

Gametek 1995
Zręcznościowa
PC

Grafika	80%
Dźwięk	65%
Grywalność	70%
Pomysł	70%
Ogółem	70%

Capitalism

Capitalism to kolejna gra, łącząca elementy handlowe ze strategicznymi i symulacyjnymi. W przypadku wyboru symulacji startujemy z pewnym zasobem gotówki i staramy się ją pomnażać, pomnażać, a niekiedy także pomnażać... Wszystko po to, aby stworzyć prawdziwe imperium finansowe i stać się jednym z najbogatszych ludzi. Gotowe scenariusze (w znacznej liczbie) stawiają bardziej konkretne i skomplikowane zadania.

Podstawowym rodzajem działalności są wielkie centra handlowe budowane w miastach. W nich sprzedajemy zakupione lub/ i wytworzone produkty. Ponadto możemy inwestować w farmy, kopalnie i fabryki. Hodowla zwierząt nie wymaga jakichś specjalnych warunków, natomiast uprawa roślin jest o wiele bardziej skomplikowana. Znaczenie ma tutaj klimat oraz wielkość opadów (różne wymagania dla różnych upraw). Kopalnie można



otwierać na terenach występowania złóż, ale to dosyć kosztowna inwestycja. Wytworzenie niektórych produktów jest mocno skomplikowane, najczęściej do uzyskania produktu końcowego potrzeba dwóch elementów (surowców lub półproduktów), niekiedy nawet trzech. Życie umilają nam konkurencyjne firmy, które próbują sprzedawać więcej i taniej. Najczęściej dysponują znacznie większymi zasobami gotówki.

Pinball World

Pinball World różni się tak diametralnie od znanego nam wszystkim stereotypu flipera, że nawet nie wiadomo, do jakiego gatunku tę grę zaliczyć. Niby wygląda toto z początku jak pinball, ale po paru minutach wychodzą na jaw pierwsze różnice.

Po rozpoczęciu gry musimy zagrać krótką partyjkę prostego flipera. Kulką trafiamy w cele, z których każdy symbolizuje jedną z dziewięciu części świata. Gdy bila spadnie do dziury, zostajemy przeniesieni do miejsca, w którego symbol ostatnio trafiliśmy.

I tu zaczyna się nasza podróż. Tak, nie pomyliłem się pisząc „podróż". Bowiem Pinball World, to „świat flipera", my zaś jesteśmy podróżnikami przemierzającymi cały ziemski glob. Mamy do zaliczenia np. Wielką Brytanię, Daleki Wschód, biegun północny itd. Każdy z dziewięciu regionów Ziemi reprezentuje oddzielny stół, o wyglądzie związanym z odpowiadającą mu krainą. I na przykład dla Afryki mamy stół koloru piaskowego z rysunkami słoni.

Stoły nie są podłużne, ale równoboczne, a ponieważ nie mieszczą się na ekranie, więc są scrollowane zarówno w pionie, jak i w poziomie (przypomnę, że wszystkie dotychczasowe flipery typu Pinball Dreams przesuwały się jedynie w górę, bądź w dół). Oprócz tego, na każdym z dziewięciu stołów mamy po cztery łapki, w dodatku tak umieszczone, by jak najbardziej utrudnić granie.

Dodatkowo, każdy z dziewięciu stołów w PW ma po jednym stole bonusowym (a więc wszystkich stołów jest 9 + 9 = 18). Aby na takim stole zagrać, należy trafić odpowiedni zestaw celów. Na stole bonusowym mamy nieograniczoną liczbę bil do dyspozycji, ale obowiązuje nas limit czasu.

Ponieważ z założenia Pinball World stanowi mieszaninę flipera i przygodówki, więc ma cechy charakterystyczne dla tego drugiego typu gry, jak np. zapis stanu gry! Tego jeszcze we fliperze nie było (przynajmniej ja nic o tym nie wiem). Oznacza to, że w każdym momencie możemy zapi-







PINBALL WORLD
SpiderSoft 1995
Zręcznościowa
PC

Grafika	85%
Dźwięk	80%
Grywalność	85%
Pomysł	90%
Ogółem	85%

sać aktualną pozycję i wrócić do niej następnego dnia.

Pinball World to z pewnością gra oryginalna. Nikt jeszcze nie wpadł na pomysł stworzenia flipera z elementami przygodowymi. Za to należą się firmie SpiderSoft wyrazy uznania. Jednakże sposób poruszania się bili nie jest tak perfekcyjnie dopracowany, jak np. w najnowszym dziecku Epic MegaGames, Extreme Pinball. Poza tym wyświetlacz komunikatów pokazuje nudne szare napisy, zamiast bajecznie animowanych filmików (jak we wspomnianym Extreme Pinball bądź Psycho Pinball). Ale mimo wszystko ładna grafika i przyjemna dla ucha muzyka czynią z Pinball World grę atrakcyjną.

PiŁA/KtS
(pila@maloka.waw.pl)



Giełda jest ciekawa i dobrze urządzona. Duża liczba akcji umożliwia prowadzenie znacznych inwestycji. W grze na giełdzie możemy używać kapitału własnego lub kierowanej przez nas firmy. Jak w każdej szanującej się grze handlowo–symulacyjnej, można także inwestować w rozwój technik produkcji. Wyłożona gotówka pozwala na udoskonalenie produktu końcowego, co zwiększa skuteczność walki z konkurencją.

Niezły scenariusz i grywalność, dobra grafika oraz oprawa dźwiękowa. Gry handlowe rzadko pojawiają się ostatnio na rynku. Dlatego warto skorzystać z możliwości, jakie oferuje nam Capitalism.

(at)Random

Dystrybucja: MarkSoft
ul. Lipińska 2
01-833 Warszawa
tel. 663-93-90

CAPITALISM

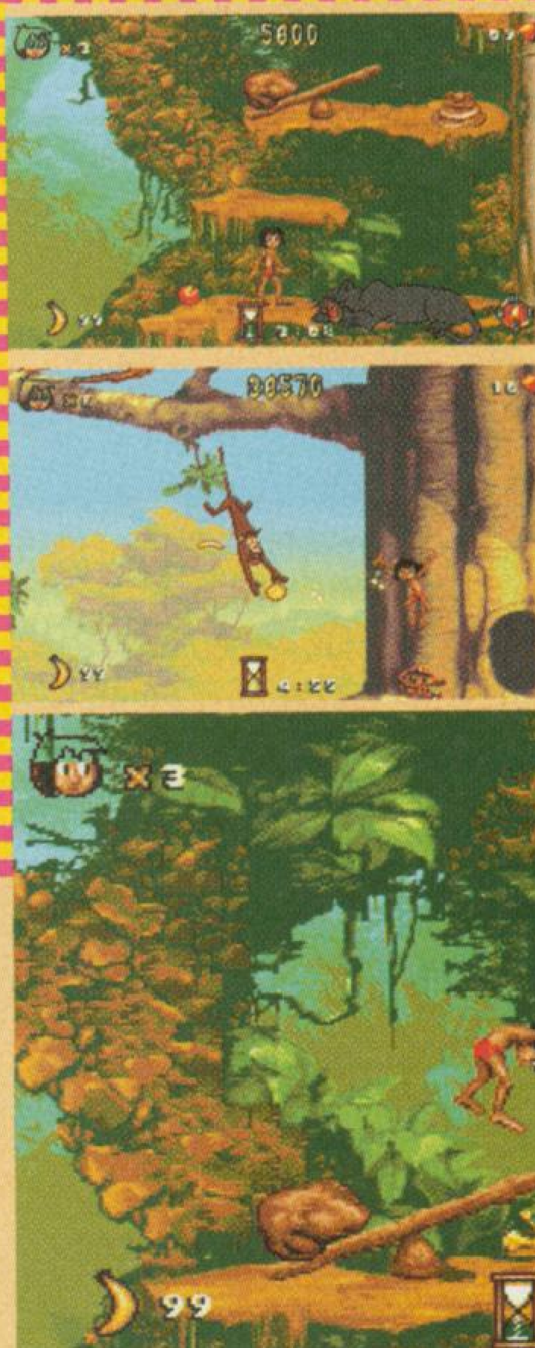
Interactive Magic 1995
Strategiczna
PC

Grafika	80%
Dźwięk	75%
Grywalność	80%
Pomysł	80%
Ogółem	80%

The Jungle Book

Firma Disney Software ma prostą metodę robienia gier na podstawie filmów z macierzystego koncernu – po prostu produkuje zręcznościówki. To niezbyt ambitne podejście do tematu może niektórych oczywiście martwić, a nawet denerwować, warto jednak od razu powiedzieć, że gry te są owocami geniuszu, prawdziwymi perełkami. Zaś sztandarowy produkt firmy, Aladdin, to bez wątpienia najlepsza platformówka świata na PC.

Trzecią (po Aladdinie i nie mniej wspaniałym Królu Lwie) zręcznościówką Disneyowców jest The Jungle Book, czyli po prostu Księga Dżungli. Jak się łatwo domyślić, tym razem będziemy kierować poczynaniami Ludzkiego Szczenięcia, walczącego ze złym Tygrysem i jego poplecznikami. Gra zbudowana jest w sposób klasyczny, z podziałem na poziomy. Na każdym z nich zadanie gracza – to znaleźć odpowiednią liczbę diamentów, chytrze bronionych przez małpy, dziki, węże i inne tałatajstwo. Żeby nie było za łatwo, od czasu do czasu trafia się wielki boss. Nasz bohater nie pozostaje bezbronny wobec otaczającego go świata – może na odległość miotać banany i inne pociski, potrafi też wskoczyć na wroga i zdeptać go.



Gra zachwyca animacjami (goście od filmów to robili, panie, goście od filmów), muzyką, a także humorem. Jak zwykle wrażenie robi repertuar ruchów i zachowań bohatera, który po dżungli porusza się sprawniej i pewniej niż Batman po Gotham City. Całość jest szybka, dynamiczna – choć bez przesady, od czasu do czasu trzeba trochę (niekiedy solidnie) pokombinować. Rzeczywiście, platformówki Disneyowców to klasa sama dla siebie, absolutny lider gatunku.

Niestety, czegoś w The Jungle Book brakuje. Tego nieokreślonego pierwiastka, którego było tyle w Aladdinie. Może to kwestia samej postaci (i filmu–pierwowzoru), może stężenia humoru i zabawnych animacji, a może po prostu pastelowych, ciepłych barw, których jest tu znacznie mniej? Z pewnością jednak warto tej grze poświęcić trochę czasu.

Alex

THE JUNGLE BOOK

Virgin/Disney 1995
Zręcznościowa
PC

Grafika	85%
Dźwięk	80%
Grywalność	95%
Pomysł	10%
Ogółem	85%

Panic in the Park

Coraz częściej można ujrzeć na monitorach znane z filmów twarze. Tak też jest w przypadku gry Panic in the Park. Wita nas miła buźka Eriki Eleniak, znanej głównie z seriali telewizyjnych. Akcja gry zresztą „zalatuje" z lekka Dynastią lub innym kiczem. Idea jest prosta: dwie siostry bliźniaczki o skrajnie różnych charakterach, spadek po ojcu w postaci docho-

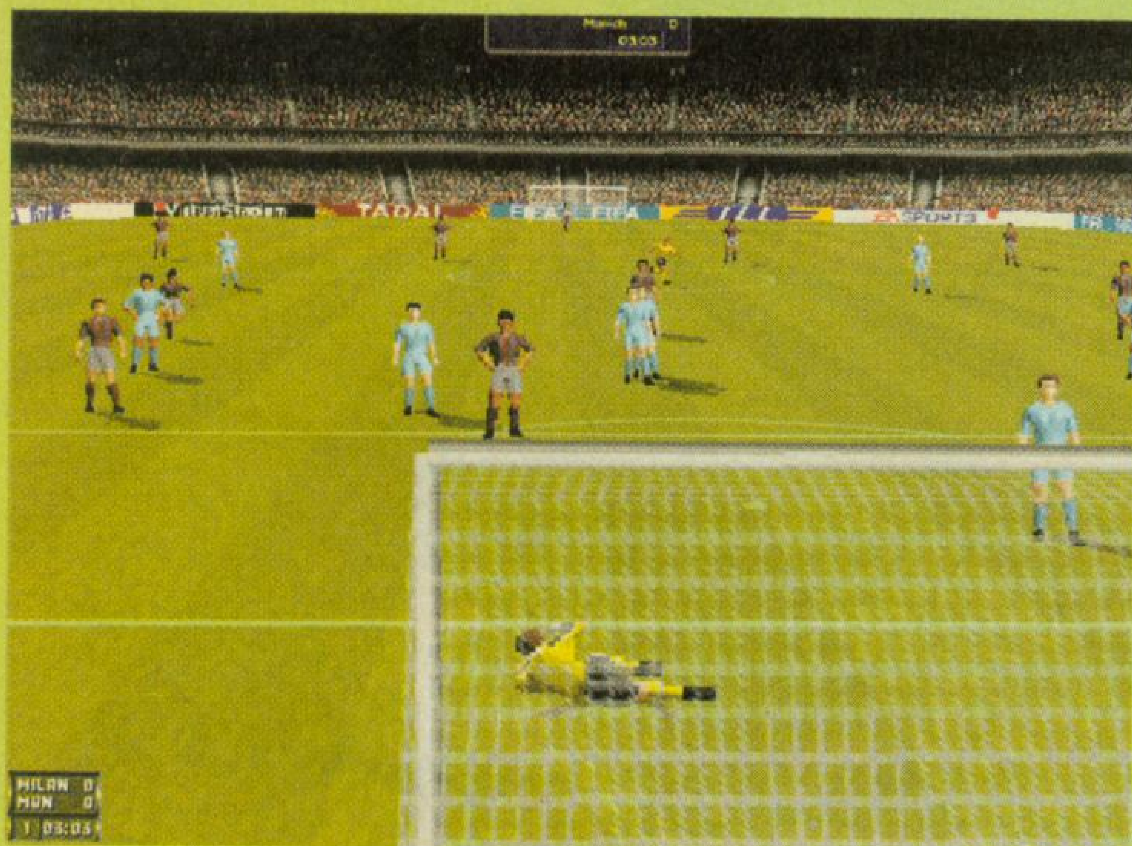
PANIC IN THE PARK
Imagination Pilots 1995
Przygodowa
PC CD-ROM

Grafika	85%
Dźwięk	65%
Grywalność	70%
Pomysł	40%
Ogółem	65%

FIFA Soccer '96

Koniec roku 1995 okazał się być cezurą dla gier piłkarskich. Actua Soccer i FIFA Soccer '96 wyznaczyły nowy standard w tej dziedzinie. O pierwszej grze pisałem miesiąc temu. Czas na omówienie drugiej.

Natychmiast rzuca się w oczy oprawa graficzna. Zamiast wektorówki z Actua Soccer mamy tu renderowane sylwetki zawodników. Dzięki zastosowaniu technologii Virtual Stadium (nikt nie wie, o co chodzi, ale brzmi nieźle) istnieje możliwość uzyskania obrazu z kilku różnych pozycji kamery – w zależności od preferencji gracza i sytuacji na boisku. Dopóki nie chcemy oglądać sytuacji w zbliżeniach (zawodnicy ohydnie się „rozpikselowują"), widok naprawdę jest znakomity – szczególnie w hi-res. Warto dodać, że (jak to tradycyjnie w EA) gra jest maksymalnie „przybajerzona". Dość powiedzieć, że przy rozmaitych okazjach będziemy mogli obejrzeć prawie 15 minut transmisji z meczów piłkarskich! I ostatnia uwaga o oprawie – wielkie uznanie wzbudza komentarz meczu. Komputer dysponuje zasobem około 15 tys. słów – część z nich to nazwiska wszystkich występujących w grze zawodników! Komentarz jest naprawdę niezły – oryginalny, niekiedy żartobliwy, a przede wszystkim – urozmaicony oraz związany z sytuacją na boisku. Człowiek przed mikrofonem nie ogranicza się tylko do mówienia „aut, faul, bramka", ale potrafi także zwrócić uwagę na wydarzenia nie mające zasadniczego wpływu na mecz.



Czysto piłkarska strona gry wygląda zupełnie nieźle. Zachowanie zawodników jest realistyczne, zasób zagrań bogaty i naturalny (choć można wykonać kilka bardzo trudnych tricków, jak np. przerzucenie piłki nad sobą podczas biegu). Także prawa obowiązujące w prawdziwej rozgrywce zostały zachowane – czyli np. wbiegnięcie z piłką na obrońcę powoduje zatrzymanie akcji i utratę inicjatywy, a nie jest genialną metodą wykonania zwodu. W grze występują też opcje ustalania taktyki i pozycji, jednak w zakresie wystarczająco uproszczonym, by nie zamęczyć gracza nadmiarem rozważań taktycznych.



W FIFA '96 brakuje pewnych ogólnych zasad zachowania się drużyny. O wiele słabsze zespoły atakują wroga już na jego połowie i stosują pressing, gra rozciągnięta jest na całe boisko



– nie ma to wiele wspólnego z futbolem współczesnym. Ale są to zupełnie marginalne błędy i nie mają wpływu na mój ostateczny werdykt. A brzmi on: FIFA '96 to najlepsza piłka nożna na PC. Co prawda, miesiąc

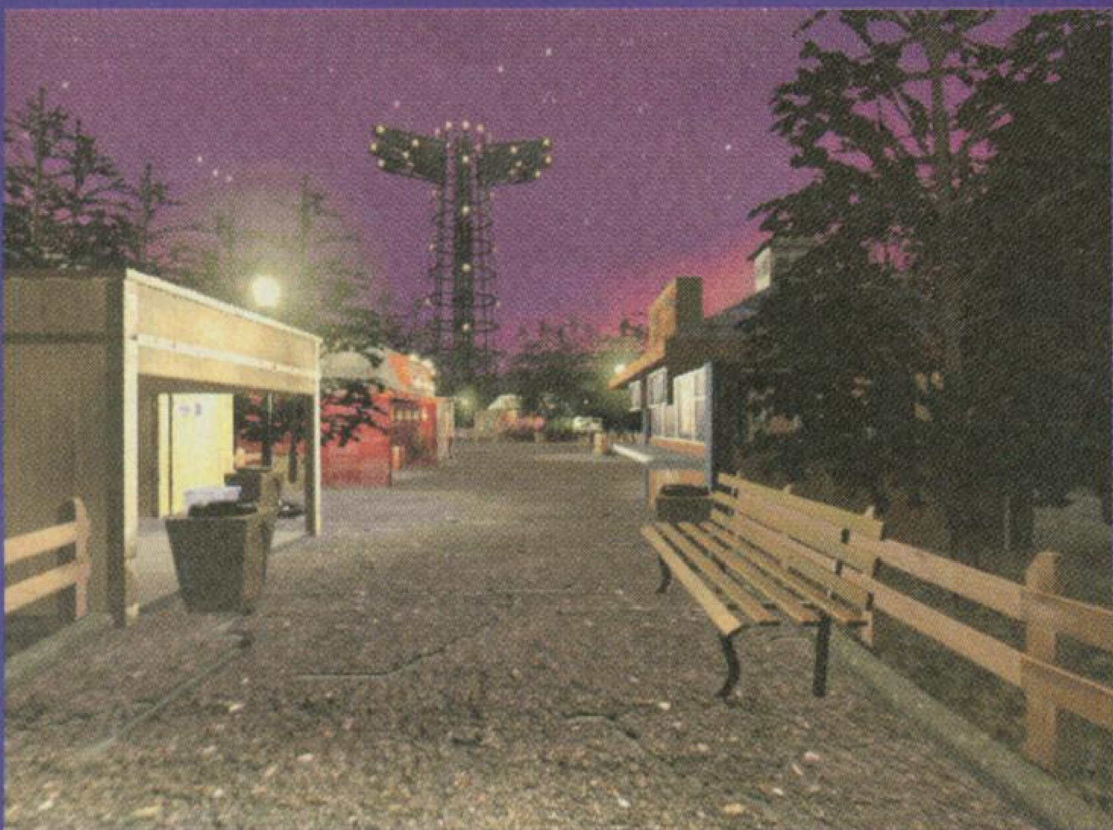
FIFA SOCCER '96
EA Sports 1995
Sportowa
PC CD-ROM

Grafika	90%
Dźwięk	100%
Grywalność	95%
Pomysł	75%
Ogółem	95%

Raven Project

Ostatnio ukazuje się coraz więcej produktów firmy Mind-scape, bardzo różnorodnych tematycznie i, co najważniejsze, trzymających niezły poziom. Nie inaczej rzecz się ma z grą Raven Project. Fabułka jest co prawda standardowa: jesteś najlepszym pilotem w służbie ludzkości i jako gwiazda oraz bożyszcze tłumów masz udowodnić swe nieprzeciętne zdolności, powstrzymując inwazję Obcych. Trzeba zniszczyć ich statki oraz instalacje naziemne, a że od kosmitów aż się roi, więc i zadanie będzie ciężkie i czasochłonne.

Kiedy po raz pierwszy zobaczyłem Raven Project pomyśla-



ładnie renderowane). Kursor zmienia kształt, gdy możesz coś zrobić. Kiedy najedziesz na krawędź ekranu, umożliwi Ci przemieszczenie się w danym kierunku. Czasami można coś przesunąć lub poruszyć, wtedy kursor ma kształt kwadratu. Po przesunięciu kursora w któryś z rogów uzyskujesz dostęp do opcji specjalnych, takich jak mapa terenu, nagranie/wczytanie stanu gry, licznik punktów itp. Jak już pisałem, grafika w grze jest bardzo staranna i ładna, czego niestety nie można powiedzieć o animowanych przerywnikach, występujących od czasu do czasu. Filmiki są bardzo kiepskiej jakości – nieostre, w niskiej rozdzielczości, z rozmytymi kolorami. Wstyd! Muzyka w grze w zasadzie nie występuje, nie ma więc o czym pisać.

Podsumowując, Panic in the Park nie jest znaczącym osiągnięciem w dziedzinie gier przygodowych. Ot, kolejna gierka o przeciętnym wykonaniu, z banalnym scenariuszem. Naprawdę nic wielkiego. Jedynie dwie rzeczy warte uwagi: rola Eriki Eleniak oraz nieźle renderowane tła (w wysokiej rozdzielczości, ma się rozumieć).

Frogger

dowego lunaparku [lupanarku? – jp], nieunikniony konflikt sądowy... Zastanawiasz się pewnie, gdzie w tym wszystkim jest miejsce dla Ciebie, czyli gracza. Otóż wcielasz się w postać dziennikarza, który zostaje zwerbowany do pomocy przez jedną z sióstr (tę dobrą oczywiście). Musisz w ciągu jednej nocy odnaleźć dokumenty zaświadczające, że ojczulek przekazał interes jej, a nie złej bliźniaczce. Jeżeli nie uda Ci się zlokalizować testamentu i dostarczyć go przed oblicze sądu, park zostanie zamknięty, a pracownicy zwolnieni. Cóż za heroiczne zadanie!

Zanim rzucisz się do komputera, by ratować honor (i pieniądze) pięknej Eriki, wysłuchaj kilku słów na temat samej gry. To przygodówka, podobna trochę w obsłudze do opisywanej ostatnio gry The Scroll. Masz przed sobą nieruchome plansze (zresztą bardzo





Dystrybucja: Bobmark International j.v.
ul. Smocza 18
01-034 Warszawa
tel. 38 05 02

temu to samo napisałem o Actua Soccer, ale takie jest życie – wszystko pędzi naprzód, oczywiście z korzyścią dla graczy.

Alex

Dystrybucja:
IPS Computer Group
02-916 Warszawa
ul. Okrężna 3
tel. 642-27-66, 642-27-68
fax 642-27-69.
Cena: 134,20 zł.

łem, że to symulator. Ale na szczęście (dla mnie, bo gry tego typu uważam za rozrywkę wyjątkowo debilną) jest to taki quasi-symulator – jak najbardziej uproszczony. W zasadzie nawet gra zręcznościowa. Nie musimy zapamiętywać funkcji setek klawiszy, tu sprawa jest jasna: kilka przycisków i myszka wystarczą, aby z powodzeniem zakończyć misje.

Część misji polega na zestrzeliwaniu statków Obcych buszujących po ziemskich miastach, akcja innych toczy się w kosmosie. W niektórych mamy bardzo ograniczoną swobodę ruchów (w zasadzie program sam wybiera trasę lotu, my tylko prujemy z broni pokładowej), w innych z kolei swoboda ta jest daleko posunięta. A w przerwach możemy obejrzeć całkiem sympatyczne filmiki, wprowadzające nas w problemy świata, zagrożonego atakiem z kosmosu oraz cele misji.

Raven Project nie jest kamieniem milowym w rozwoju gier. Ot, ładny, zgrabny programik. Ale przyznać trzeba, że zarówno grafika, jak i efekty dźwiękowe są na bardzo dobrym poziomie, a na specjalne słowa pochwały zasługuje nieskomplikowany i banalny w obsłudze interfejs użytkownika.

Miłosz Gładzikiewicz



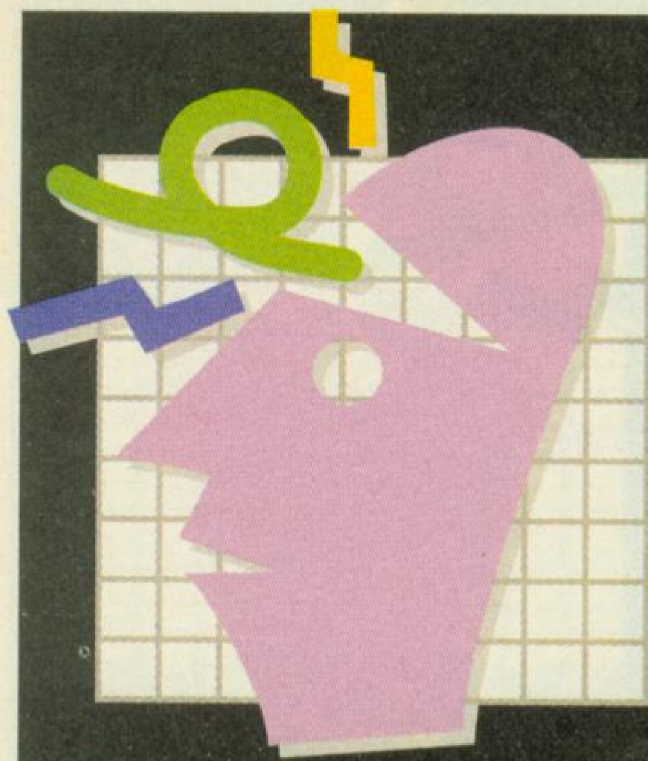


Dystrybucja: Digital Multimedia Group, ul. Grzybowska 39, 00-855 Warszawa, tel. 620 82 99, 24 03 14.

RAVEN PROJECT
Mindscape/Cryo 1995
Zręcznościowa
PC CD-ROM

Grafika	85%
Dźwięk	80%
Grywalność	85%
Pomysł	60%
Ogółem	70%





Entomorph

Choć SSI zwykle gwarantuje dobrą zabawę, po grę Entomorph sięgałem z niepokojem. Na pudełku straszył bowiem napis: „Designed for MS Windows 95". Na szczęście wystarczyły Windows 3.1, a moje obawy co do ślimaczenia się gry szybko zostały rozwiane. Takiej grafiki nie powstydziłby się niejeden program pod DOS – dość płynnie animowana i przewijana, w rozdzielczości 640×480. Muzyka odtwarzana z CD również jest wysokiej jakości.

Twój bohater ma ocalić ludzi przed plagą insektów oraz odnaleźć siostrę. Zamiast tworzyć postać, wybierasz tylko stopień trudności. Charakterystyka bohatera ogranicza się do poziomów: energii życiowej, duchowej (mana) oraz zbroi. Mimo że według autorów gry nasz heros jest bokserem (fistfighter), w czasie walki posługuje się też magią – zna około 20 zaklęć. Trzy najczęściej używane możesz umieścić na „desce kontrolnej".

Sposób przedstawienia świata gry przypomina Dark Sun czy Al-Quadim. Przemieszczanie bohatera jest niewygodne – nie można pokazać mu kursorem celu, musisz cały czas nim sterować. W dodatku czasem zaczepia o nierówności terenu czy kamienie.

Walka toczy się w czasie rzeczywistym, wszystko zależy więc od refleksu gracza. Większą część bestiarium stanowią insekty: od małych muszek po ogromne pająki. Spotkasz też duchy i zombie. Po drodze można rozmawiać z napotykanymi postaciami. Tu uwaga: Twój bohater jest ubrany na czerwono, ale jego wypowiedzi są w kolorze niebieskim. Czerwone zaś bywają wypowiedzi Twoich rozmówców, co bywa bardzo mylące.





Mimo wszystko uważam jednak, że gra jest warta świeczki. Dobra grafika, bogactwo czarów i bestiarium powinny skusić rolplejowców, natomiast fabuła i prosta charakterystyka bohatera przyciągną miłośników przygodówek.

ViZ

ENTOMORPH
SSI/Mindscape 1995
Role-playing
PC CD-ROM

Grafika	85%
Dźwięk	85%
Grywalność	75%
Pomysł	80%
Ogółem	80%

Screamer

Tak owocny dla rynku gier rok 1995 okazał się szczęśliwy dla samochodówek. Gatunek, w którym od czasu Nascar Racing niewiele się działo, nagle został zasilony takimi tytułami, jak The Need For Speed, Fatal Racing czy Screamer. O pierwszych dwóch już pisaliśmy, czas na trzecią.

Screamer różni się od konkurencji w znacznym stopniu. Po pierwsze, autorzy nie przejęli się modą na „fotorealizm" i zrobili grę z grafiką zwykłą, „komputerową". Efekt widzicie na screenach – mnie się podoba.

Druga istotna różnica, to dostępność grafiki w wysokiej rozdzielczości. Gra oferuje oczywiście taką możliwość, ale tylko posiadaczom komputerów z 12 MB pamięci – co stawia poza nawiasem większość polskich użytkowników, w tym niestety mnie...

Jednak nawet w Low Res grafika i animacje prezentują się znakomicie – są płynne i szybkie. Wielkie wrażenie robi „żywe" oto-



SCREAMER
Graffiti/Virgin 1995
Zręcznościowa
PC CD-ROM

Grafika	90%
Dźwięk	90%
Grywalność	100%
Pomysł	80%
Ogółem	95%





czenie tras: po mieście jeżdżą tramwaje, w górach – kolejki linowe, na niebie samoloty podchodzą do lądowania... Bogactwo ujęć kamery (pełny trójwymiar, oczywiście), znakomita muzyka (6 ścieżek audio na płycie) i efekty dźwiękowe (podobne jak w Fatal Racing, spiker też nawiedzony, ale słabszy) – wszystko to tworzy znakomity nastrój, lepszy niż u konkurencji.

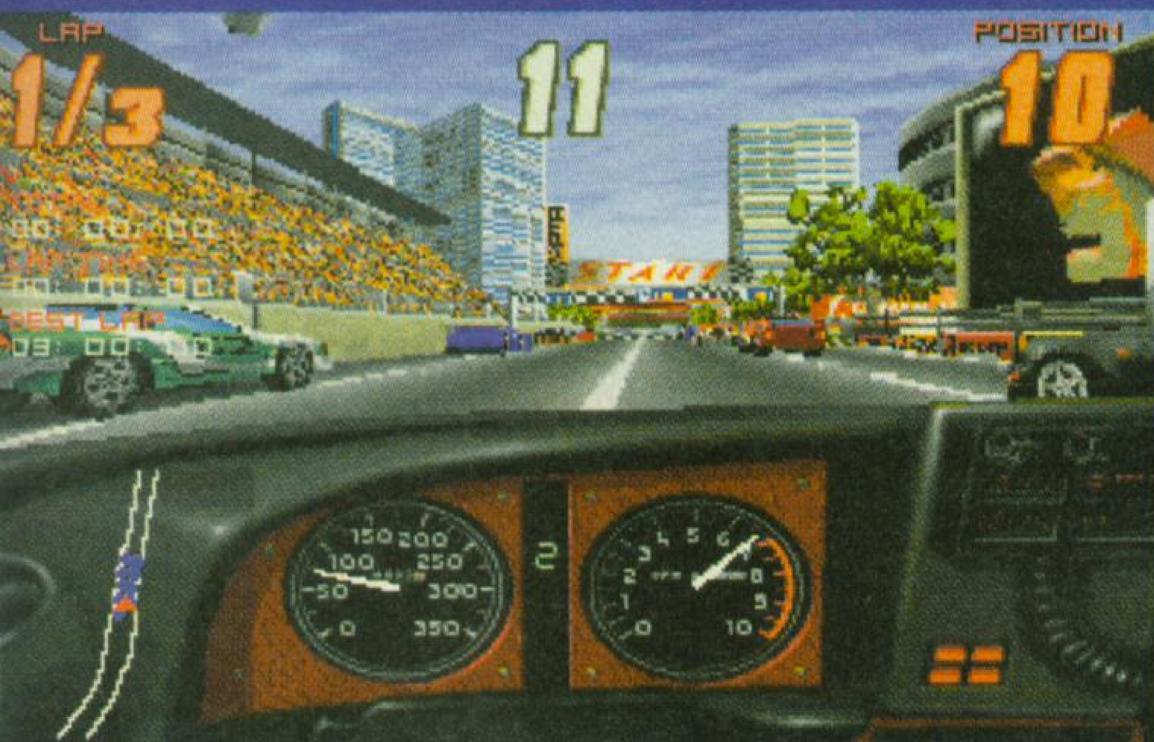
Gracz nie będzie miał wiele czasu na delektowanie się sielankowymi widoczkami. Wszak na sześciu (tylko...) morderczych trasach ścigać się będzie 12 supersamochodów, różniących się przyspieszeniem, prędkością maksymalną, przyczepnością i rodzajem skrzyni biegów. Co ciekawe, używanie ręcznej zmiany przełożeń nie utrudnia zabawy. Przeciwnie – samochody z „automatami" mają gorsze niektóre parametry, a możliwość ręcznej redukcji biegu bardzo się przydaje. Takie czasy nastały – nawet zręcznościówki mają wiele elementów realizmu.

Poza jazdą w „lidze", program oferuje grę po sieci (do 8 osób) oraz kilka trybów specjalnych: jazdę na czas, slalom i... zabawę w przewracanie pachołków. Dobrze, że autorzy pomyśleli o zrekompensowaniu graczowi tak małej liczby tras.

Znakomita, dynamiczna i ciekawa samochodówka, w mojej opinii najlepsza z dostępnych na rynku. Zdecydowanie godna zakupu.

Alex

Grę do testów przekazała firma CD Projekt.



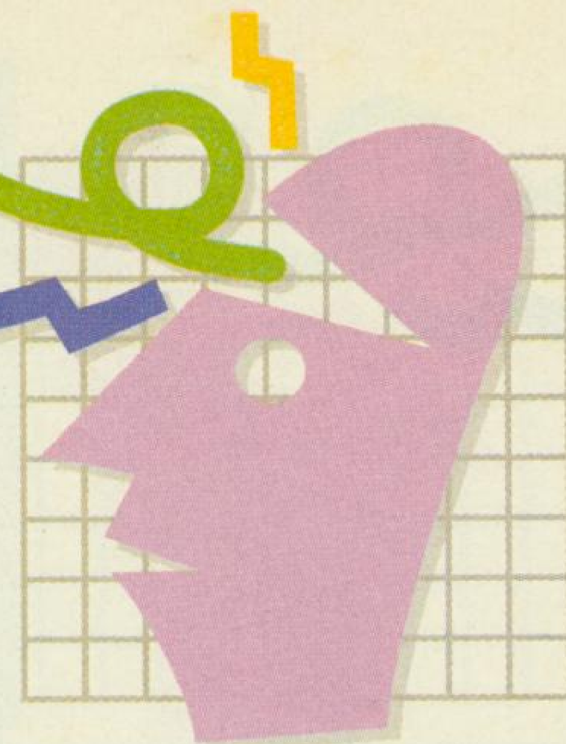
Dystrybucja:
IPS Computer Group
02-916 Warszawa
ul. Okrężna 3
tel. 642-27-66, 642-27-68
fax 642-27-69

WWF Wrestlemania

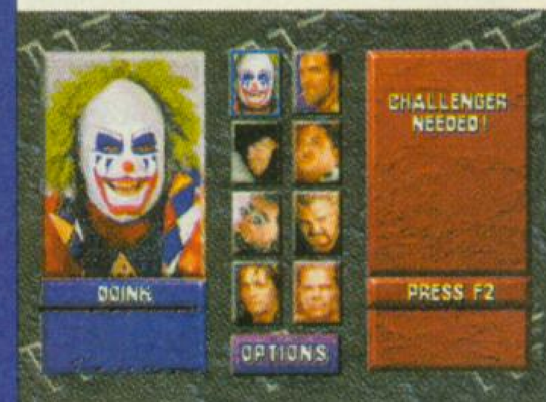
Wrestling jakoś nie miał szczęścia do adaptacji komputerowych. Temat atakowano kilka razy i zawsze otrzymywaliśmy nędzny program. Ja zaś, podobnie jak inni miłośnicy wrestlingu, wiądłem z tęsknoty. Jednak dzień chwały wreszcie nadszedł – pojawiła się gra WWF Wrestlemania, kolejne dzieło niezawodnego tandemu Akklaim/Midway.



W tej grze znajdziemy wszystko, czego tylko można sobie zażyczyć. Walka została zrealizowana w perfekcyjny sposób. Na trójwymiarowym ringu ośmiu prawdziwych zawodników WWF (niestety, nie ma Hulka Hogana, są za to m.in. Undertaker, Yokozuna, Bam Bam Bigelow, Lex Luger czy Doink) prezentuje pełny wachlarz ciosów i taktyk znanych nam z ringu. Mamy więc skoki z rozpędu, odbijanie się od lin, skoki ze słupów ograniczających ring, walkę poza ringiem, rzuty i przerzuty, trzymania i kopanie leżącego. Technika walki rewolucyjna i znakomita. Na przykład chwycenie gościa za uszy jest wstępem do zadania kilku innych ciosów: np. kopa czy podbródkowego. W takiej sytuacji można też zdecydować się na przeprowadzenie „High Risk Attack", który zabiera przeciwnikowi 2 razy więcej energii. Jednak HRA grozi przejęciem przez wroga inicjatywy i wykonaniem „Reversal" – wtedy nasz zawodnik „dostaje bęcki". Ten obraz uzupełnia możliwość wykonywania combos (nawet kilkunastokrotnych) – ale tylko raz na jakiś czas. I na koniec – walka jest bezkrwawa: na ekranie nie zobaczymy hemoglobiny, dekapitacji, otwartych złamań, trepanacji, wiwisekcji ani innych smakowitości.







Wykonanie Wrestlemanii nie budzi ani zastrzeżeń, ani zachwytu. Postacie są na poziomie MK2, podobnie z gadkami i animacjami. Widziałem Wrestlemanię w wersji na PlayStation: wyglądała znacznie lepiej, a przykład MK3 wskazuje, że jak się chce, to można na PC osiągnąć jakość zabawki Sony. Mimo to uważam, że gra jest solidnie wykonana, zaś fotorealistyczna grafika w mordobiciu to zawsze coś.

Mam do Wrestlemanii parę zastrzeżeń (np. zdenerwował mnie mecz, gdzie walczy się z ośmioma przeciwnikami!), ale to raczej drobiazgi, o których wkrótce wspomnę w opisie. Nie zmienia to jednak mojej oceny gry: nie mając klimatu serii MK, nie mając szans na zdobycie miana „gry kultowej", WWF Wrestlemania jako mordobicie jest lepsza od sławnej konkurencji. I nie wierzcie mi na słowo, tylko sami sprawdźcie.

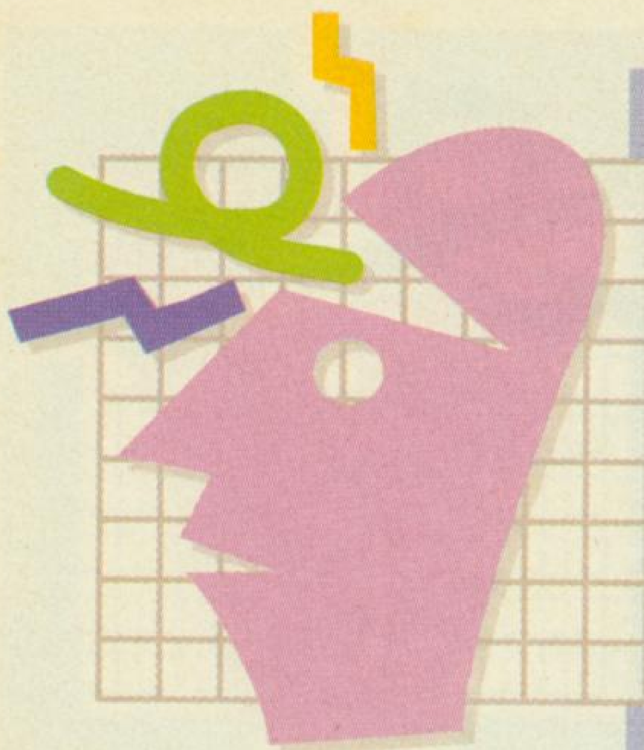


Alex

PS Niestety, nie mamy miejsca na recenzję alternatywną, więc jedynie krótka uwaga: WWF Wrestlemania to gra tylko i wyłącznie dla miłośników wrestlingu. Jeżeli ktoś (tak jak ja) lubi sport dla prawdziwych facetów, czyli boks lub walki wschodu, a nie niesmaczny cyrk zapaśniczy, to serdecznie odradzam kupowanie nowego produktu firmy Akklaim. (jp)

WWF WRESTLEMANIA
Akklaim/Midway 1995
Zręcznościowa
PC CD-ROM

Grafika	75%
Dźwięk	75%
Grywalność	100%
Pomysł	95%
Ogółem	90%



Zyclunt

Ufff! Wreszcie coś dla prawdziwego faceta. Nie żadna mrówka (czy królik) załatwiająca grzybki. Teraz walczysz, kierując swoim bohaterem (nazywa się Sue – myślałem, że to damskie imię), o... Właściwie nie wiadomo, o co. A kogo to obchodzi? Po wylądowaniu helikopterem na ulicy, zaczynasz spacer. Piękna pogoda, bezchmurna noc, wokół miły gwar dochodzący z domów niezupełnie prywatnych, które kuszą świecącymi neonami. Aż tu nagle rzuca się na Ciebie cała chmara robotów. Dobywasz miecza i „Hajda na Soplicę!”.

Tak, można się wreszcie wyżyć. Masz do wyboru pięć ciosów, robotów jest od groma. Z biegiem czasu ich liczba się zwiększa i pojawiają się nowe typy. Tradycyjnie rozwalasz je,



pojawiają się lepiej wyszkolone, rozwalasz je, dochodzisz do antybohaterów, a jak skończysz z nimi – zjawia się Sfrustrowany Superszef.



ZYCLUNT
Phantagram 1995
Zręcznościowa
PC

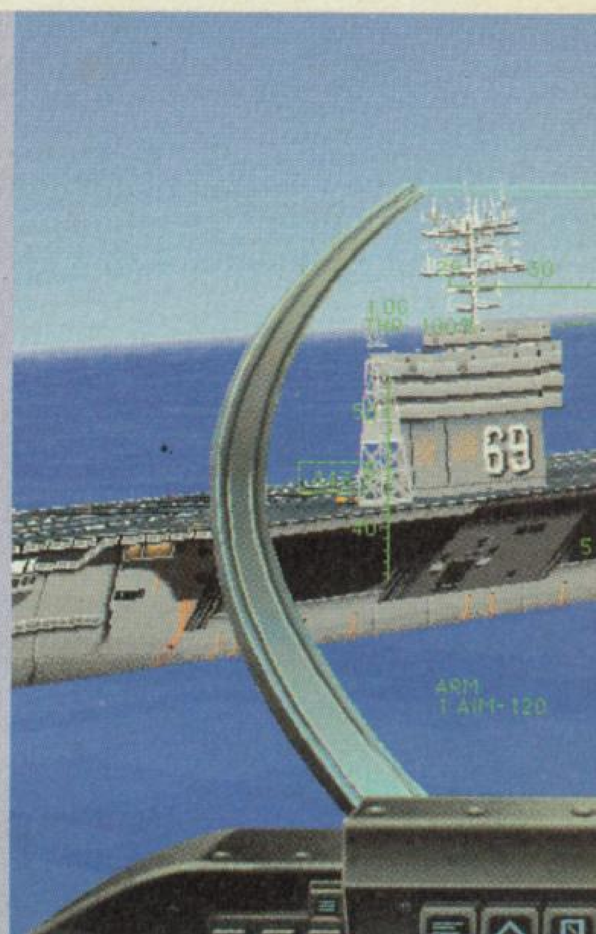
Grafika	70%
Dźwięk	70%
Grywalność	80%
Pomysł	60%
Ogółem	70%

US Navy Fighters Gold

Electronic Arts jedzie bezpiecznie na popularności najlepszego symulatora lotniczego roku – US Navy Fighters. Na płytce CD otrzymujemy oryginalny program i istniejące dotąd osobno rozszerzenie – Marine Fighters.

Wersja GOLD zawiera wszystkie misje i kampanie, dostępne do tej pory na osobnych płytkach. Są to kampanie: Ukraina (była w USNF) i Wyspy Kurylskie (z Marine Fighters). Kolejne misje w kampanii Ukraina poprzedzone są scenkami wideo, których brakuje w kampanii Wyspy Kurylskie. Oprócz połączenia misji i kampanii, dostajesz 4 samoloty, dotąd tylko w MF: AV-8B Harrier II, Sea Harrier FRS.Mk 2, Yak-141 Freestyle-A, AC-130U Spectre.

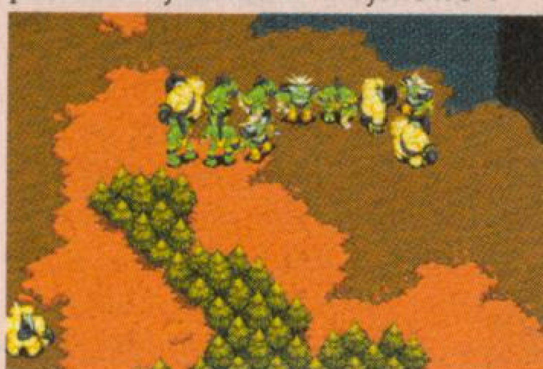
W stosunku do wersji poprzedniej poprawiono mnóstwo drobnych błędów. Na przykład: nie możesz się katapultować, gdy samolot nie ma katapulty, wylądować na lotniskowcu nie mając haka itd. Poprawiono również tekstury, dodano nowe animacje eksplozji i animacje oficera sygnałowego. Zwiększono skuteczność i celność pocisków (niektóre z nich nie nadawały się do walki). Ponieważ świat idzie z postępem, w menu konfiguracji





Znowu czas na wojnę między ludźmi i orkami. Ale tym razem do czarów i mieczów dołączyła technika w postaci latających maszyn, niszczycieli, wież wiertniczych, tankowców, łodzi podwodnych itd. Do złota i drewna – dwóch podstawowych dóbr znanych z części pierwszej – doszła ropa, niezbędna m.in. przy budowie statków. Ale z magii nie zrezygnowano, wręcz przeciwnie: zaklęć jest sporo i odgrywają w batalii ważną rolę.

Warcraft 2 to gra jednocześnie taka sama, jak i różna od swego poprzednika. Taka sama, bo spotykamy znane już rasy, podobne jednostki wojskowe i budowle, zachowano też podział na misje. Inna, bo autorzy wprowadzili wiele zmian. Przede wszystkim: wspaniała, pełna „bajerów”, szczegółowa grafika. Zmieniła się charakterystyka jednostek – znamy pancerz, liczbę Punktów Życia i siłę ciosów każdej z nich. Znamy też ich szybkość oraz „zasięg wzroku”. Możliwość włączenia „fog of war” (czyli ograniczonego widzenia) to innowacja nie znana z podobnych programów (Dune 2, Command & Conquer), a przypominająca Battle Isle 2. Ponadto, oprócz standardowej rozgrywki składającej się z serii misji możemy rozegrać kilkadziesiąt gotowych scenariuszy. No i oczywi-

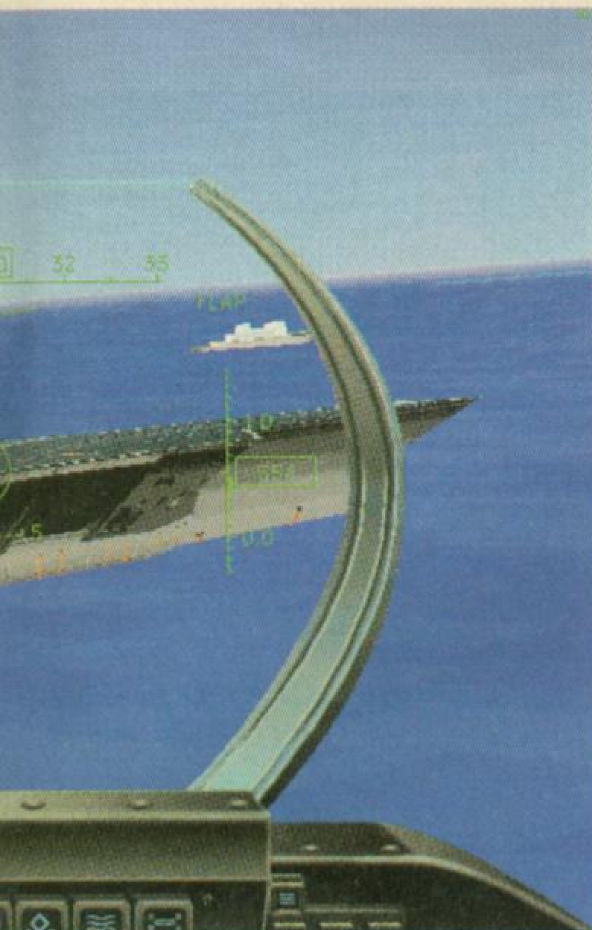






WARCRAFT 2
Blizzard Entertainment 1995
Strategiczna
PC CD-ROM

Grafika	95%
Dźwięk	80%
Grywalność	90%
Pomysł	95%
Ogółem	90%



US NAVY FIGHTERS GOLD
EA 1995
Symulacyjna
PC CD-ROM

Grafika	90%
Dźwięk	85%
Grywalność	95%
Pomysł	90%
Ogółem	95%



systemu pojawiła się nowa opcja – obsługa hełmu wirtualnego VFX.

Wymagania sprzętowe są podobne do wcześniejszych: Pentium highly recommended. Dear God, I've been good, so give me a little Pentium 120 MHz, please!!! [Me too – jp.]

Darek Bujalski

Dystrybucja:
IPS Computer Group
02-916 Warszawa
ul. Okrężna 3
tel. 642-27-66, 642-27-68
fax 642-27-69.
Cena: 134,20 zł.

Oprawa graficzna ujdzie w tłoku. Perspektywa, przesuwające się tło, itp. Postacie są nieco toporne, mogłyby być dokładniej przygotowane, ale nic to. Muzyka średnia, ma jednak pewną zaletę – NIE PRZESZKADZA, bez względu na to, ile by się grało. Efekty dźwiękowe prawie niezauważalne.

Mimo wszystkich wad, bo na nich staram się głównie skupiać, Zyclunt jest fajną zręcznościówką. Nawet dla mnie, mimo że nie przepadam za tym gatunkiem gier.

Lech Wiktor Piotrowski

Forest Dumb



Forest Dumb jest reklamowany jako konkurent gry SuperFrog. Niemile doświadczony przez różne „konkurencje", byłem nieco zaniepokojony. Na szczęście szybko okazało się, że moje obawy są bezpodstawne. Forest Dumb jest jedynie inspirowany przez grę o przygodach Superżaby – podejrzenie o plagiat wykluczone.

Rozgrywka polega na bieganiu i skakaniu po bajecznie kolorowej, leśno–podziemno–zamkowej scenerii (uwaga na płynny scrolling!), zbieraniu rozsianych tu i tam monet oraz produktów żywnościowych, a także penetrowaniu licznych ukrytych przejść i korytarzy. Przeszkadzają nam w tym różne stworzonka, od pszczół do chodzących bomb. Kończymy je, naskakując na nie obunóż.

Bardzo dobrze dobrano poziom trudności gry – skomplikowane z początku etapy po odrobinie praktyki przechodzimy bez trudu. Forest Dumb zawiera 5 dużych poziomów, podzielonych na 11 epizodów, z których każdy to potężny kawał dobrej zabawy. Mesdames et mesieurs, rewelejszyn, kolaborejszyn!

Oprawa – miodek! Nie widziałem jeszcze żadnej polskiej gry z taką fajną grafiką. Dźwięki też niezgorsze, szczególnie ten sygnalizujący kopsnięcie wroga. Właściwie można się tylko przyczepić do animacji głównego bohatera.

Forest Dumb oceniam bardzo wysoko – poziomem wykonania odpowiada produkcjom zachodnim, zaś grywalność ma po prostu niesamowitą. Z czystym sumieniem polecam tę grę, i to nie tylko fanom platformówek.

Jakub T. Janicki

Producent: LK Avalon, skr. poczt. 66, 35-959 Rzeszów 2.
Cena: 23,60 zł.

FOREST DUMB
LK Avalon 1995
Zręcznościowa
Amiga

Grafika	85%
Dźwięk	80%
Grywalność	95%
Pomysł	75%
Ogółem	85%

ście zagrać przez modem, kabel lub sieć. W tym ostatnim przypadku nawet w osiem osób.

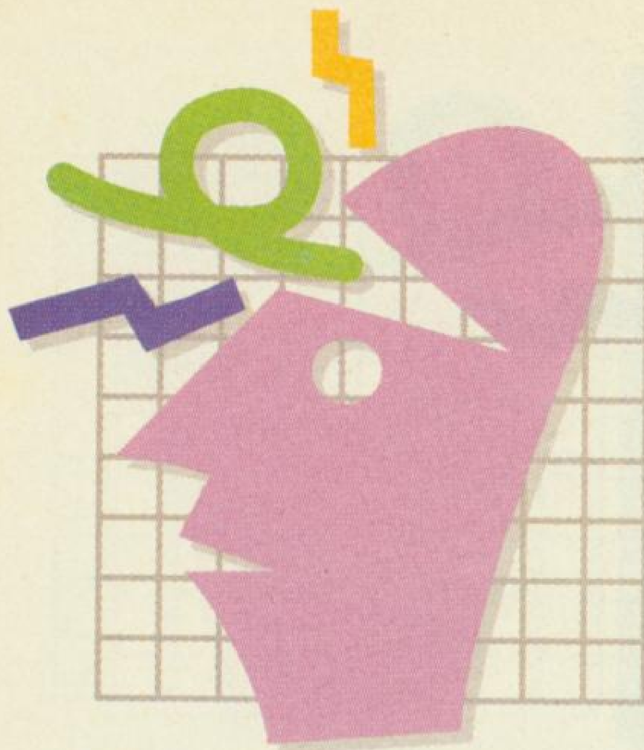
Warcraft 2 ma pecha, iż ukazał się tuż po Command and Conquer. Choć poprawiono sterowanie postaciami (w porównaniu z częścią pierwszą), to jednak C&C jest grą z pewnością wygodniejszą w obsłudze. Szkoda też, że program nie zapamiętuje podawanego po misji wyniku punktowego. A muzyka i efekty dźwiękowe nawet nie mają co konkurować z tymi z C&C.

Warcraft 2 jest z pewnością dużo trudniejszy od swego poprzednika. Do ukończenia wielu misji nie wystarczy ślepa siła – trzeba myśleć. Pierwsze moje wrażenie – gra jest doskonała. To naprawdę zbytek łaski losu, dostać po C&C następną grę, która zapowiada się na wielki przebój.

Jacek Piekara

Warcraft 2

Dystrybucja: CD Projekt
ul. Marszałkowska 7/3
00-626 Warszawa
tel./fax (0-22) 25-07-03



Worms

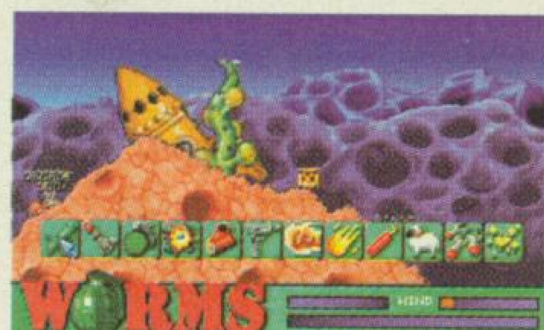
Zastanówmy się przez chwilę, z czym kojarzy nam się słówko „robak". Odpowiedź jest oczywista – glistowate żyjątko, paskudne wprawdzie, ale spokojne i nie wadzące nikomu. Otóż nic bardziej mylnego, szanowni państwo! Najnowszy produkt firmy Team 17 ukazuje prawdziwe oblicze robali. Są to brutalne i bezwzględne stworzenia, mające tylko jeden cel: NISZCZYĆ!!!

Jeżeli i Ty odczuwasz potrzebę wysadzania, rzucania granatem i strzelania do wszystkiego co pełza, koniecznie musisz zagrać w Worms. To jedna z najlepszych gier roku. Zadanie jest proste: należy wytępić wrogie robale za pomocą rozmaitych rodzajów broni. Do dyspozycji mamy wyrzutnie rakiet, broń palną, granaty, bomby, miny i wiele innych pożytecznych zabawek, łącznie z urządzeniem do teleportacji i... wsparciem lotniczym! W zrzutach znaleźć można potężny karabin maszynowy, Banana Bomb, czy... owieczkę, którą wypuszczasz na wroga, by w odpowiedniej chwili zdetonować jej ładunek.

Oczywiście da się grać z kolegami, niestety tylko na jednym komputerze. W rozgrywce może wziąć udział aż osiem drużyn. Mecze w lidze toczą się w parach, systemem pucharowym. Łatwo dostrzec spore podobieństwo Worms do gier w rodzaju Scorched Earth. Dwuwymiarowe pagórki, pełno strzelających do siebie obiektów... Ale produkt Team 17 jest o wiele ciekawszy – nie kierujemy już bezdusznymi czołgami, lecz sympatycznymi stworzonkami. Zachwyca szczegółowość animacji – robaczek jest niewielki, mniej więcej 6×6 pikseli, a bez trudu można stwierdzić, co trzyma w łapach(?). Różnorodne odgłosy i komentarze (w czterech językach!), rozlegające się podczas walki, czynią z Worms grę wybitną.







Przemek Jędrzejczyk

Dystrybucja: Mirage Software

WORMS

Ocean 1995
Zręcznościowa
Amiga, PC CD-ROM

Grafika	90%
Dźwięk	90%
Grywalność	100%
Pomysł	90%
Ogółem	95%

SWAT

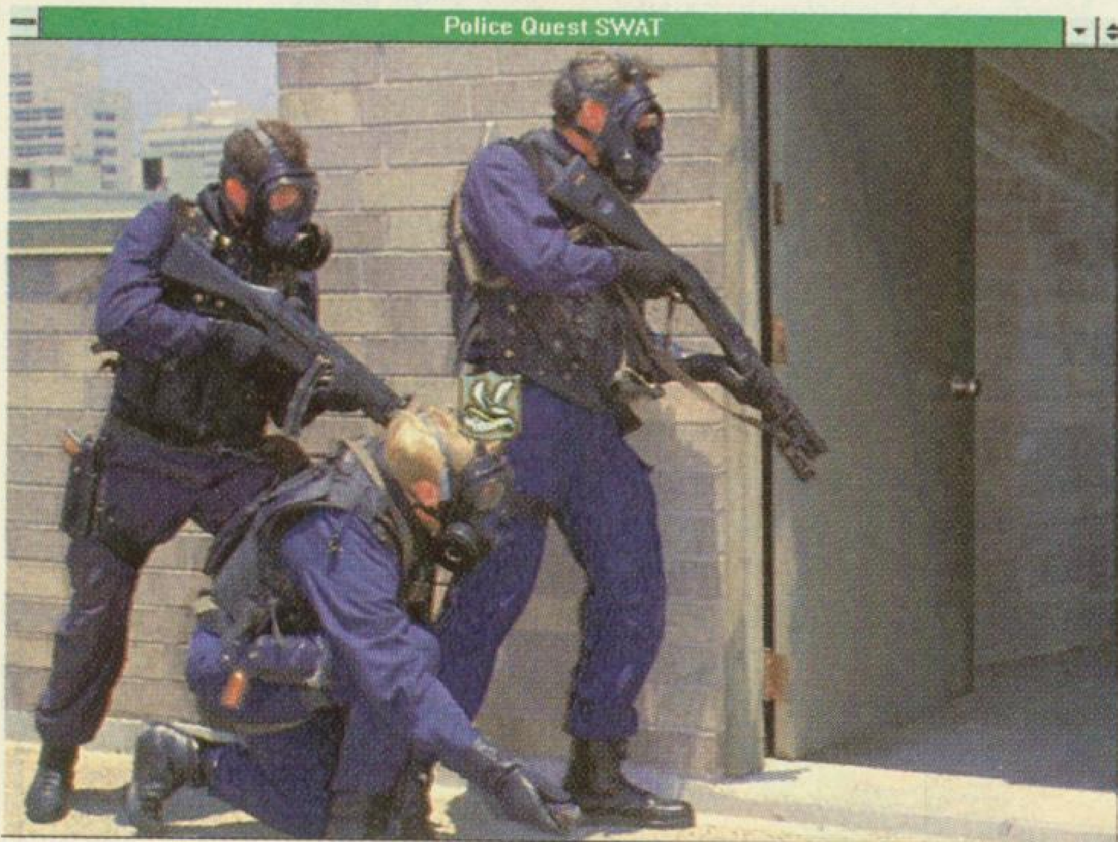
Piąta już z kolei część cyklu Police Quest nie przypomina typowych przygodówek Sierry. Tym razem współtwórca gry, Daryl F. Gates (nie mylić z Billem) ukazuje nam życie codzienne brygad antyterrorystycznych. Jako świeżo upieczony oficer zostajesz przydzielony do grupy specjalnej SWAT (Special Weapon And Tactics). Przed Tobą liczne zespołowe misje, w których stoczysz walki o życie niewinnych mieszkańców Los Angeles. Będziesz mógł sprawdzić swoje talenty, między innymi jako snajper. W miarę rozwoju kariery Twoje zadania będą coraz ważniejsze. Może nawet zostaniesz dowódcą grupy uderzeniowej?

Grafika gry jest fotorealistyczna. Wszystkie tła – skanowane, czasami lekko retuszowane, w wysokiej rozdzielczości – sprawiają bardzo przyjemne wrażenie. Akcja gry przeplatana jest świetnymi filmami (m.in. wywiadami z członkami SWAT). Równie dobra jest muzyka, choć odzywa się rzadko. Na uwagę zasługują dobrze wykonane dialogi. Lektorzy czytają wyraźnie, więc z reguły nie ma kłopotu ze zrozumieniem. Jest to bardzo ważne, gdyż w tej grze dużo zależy od dobrego zrozumienia tekstu. Kwestii tekstowych są zresztą niesłychane ilości i zanim zaczniesz robić cokolwiek ciekawego, musisz przekopać się przez połowę kodeksu karnego stanu Kalifornia. Jest jeszcze baza danych z parametrami sprzętu używanego w akcji – od pistoletów po maskę gazową. Możesz także zapoznać się z regułami rządzenia oddziałem SWAT. Po przyswojeniu tych wszystkich informacji łeb pęka w szwach i chyba o to autorom chodziło.

SWAT jest niewątpliwie dobrą grą, choć jak na mój gust trochę zbyt realistyczną. Raporty, dokumenty, papierzyska... Brrr, to nie dla mnie. Wolałbym od razu przeładować karabin snajperski, pójść na najbliższy dach i... CEL! PAL!

Frogger

Dystrybutor: IPS Computer Group





SWAT - POLICE QUEST

Sierra 1994
Przygodowa
PC CD-ROM

Grafika	90%
Dźwięk	85%
Grywalność	80%
Pomysł	85%
Ogółem	85%

NEWS

KRONIKA TOWARZYSKA

Sierra-Oscar-Lima

Sierra On-Line planuje w tym roku zainwestować swe wysiłki w... symulatory lotu! W tym celu weszła w związek z firmą SubLogic Inc, znanym niegdyś producentem takich systemów. Gry SubLogic (ostatnim produktem był Flight Light Plus) nigdy nie imponowały efektowną grafiką, ale stopień realizmu symulacji zawsze miały wysoki. Ciekawe, co wyniknie z połączenia estetyki gier Sierry z techniczną doskonałością symulatorów SubLogic. Miejmy nadzieję, że nie „Larry Teaches Flying"... Zamiary Sierry są poważne – zamierza zagrozić pozycji MS Flight Simulator na jego gruncie, czyli w systemie Windows 95. (ws)

Megagame

Od 1 - 3 grudnia 1995 r. w sali kinowej Wojskowej Akademii Technicznej odbyła się impreza pod nazwą Megagame – I Mistrzostwa Polski w Grach Komputerowych. Zorganizowała ją redakcja Top Secret we współpracy z Fundacją Pomocy Społecznej EVA. Uczestników wyłoniono w skomplikowanym systemie eliminacji, których część odbyła się na Gambleriadzie (październik 1995 r.), część przed mistrzostwami, a reszta pierwszego dnia. W zawodach wzięli udział także finaliści Mistrzostw Wojskowej Akademii Technicznej.

Pierwszego dnia poznaliśmy zwycięzcę w kategorii „twarzobić" (Ultimate Body Blows i FX Fighter). Został nim Wojciech Broda z Warszawy. W sobotę rozegrano mistrzostwa w symulatorach lotu (1942 i Fighter Wing), z których zwycięsko wyszedł Szymon Sojka z Łazisk Górnych. Ostatniego dnia odbyły się mistrzostwa w kategorii „open". Do wyłonienia mistrza posłużyły gry Project X, Descent, Lamborghini i Need for Speed, zaś ostatecznym potwierdzeniem kompetencji była runda finałowa w Sensible Soccer. Najlepszym zawodnikiem mistrzostw okazał się Marcin Grams, student WAT z Kutna, któremu przypadła główna nagroda – upgrade komputera do Pentium 90.

Atmosfera zawodów była raczej kameralna – komputery ustawione na scenie przyciągały zarówno zawodników, jak i obserwatorów mistrzostw (a nawet organizatorów!), tak że chwilami trudno było odróżnić ważny mecz od rozgrywek czysto towarzyskich. Na szczęście, najważniejsze pojedynki pokazywane były na ustawionym w kącie sceny dużym ekranie. Zawodnikom kibicowały ich rodziny i grupki widzów. Niestety, impreza odbyła się bardzo daleko od centrum miasta – siedziba WAT mieści się przy jednej z ulic odchodzących od przedłużenia Lazurowej. Gdyby nie to, miłośnicy gier komputerowych z pewnością nie przepuściliby takiego widowiska.

Następne mistrzostwa planowane są na koniec roku 1996. (ws)

Lupus gra w bilard

Prężna i zwarta reprezentacja Wydawnictwa Lupus w osobach Sławomira Szczepańskiego (DPT) i Rafała Wiosny (Magazyn AMIGA) wzięła udział w eliminacjach I Ogólnopolskich Mistrzostw Dziennikarzy w Bilardzie. Odbyły się one 16 i 17 grudnia 1995 r. w warszawskim hotelu Victoria. Imprezę sponsorowały firmy Casinos Poland oraz IBM, a także Johny Walker, który zdopingował zawodników do pracy nad kondycją. Oprócz przedstawicieli Lupusa obecni byli dziennikarze z telewizji, radia i prasy.

Miło nam jpoinformować Czytelników, że reprezentacja Lupusa zakwalifikowała się do finałów. Redaktor Wiosna wygrał wynikiem 2:1, natomiast pokazowy mecz rozegrał zawodnik Szczepański Sławomir, który rozgromił przeciwnika 2:0, kończąc drugi mecz uderzeniem, którego nie powstydziliby się najlepsi polscy bilardziści. (jrme)

NEWS

ANVIL OF DAWN

Pod tym zagadkowym tytułem (Kowadło Świtu) kryje się gra role-playing, zrealizowana przez firmę New World Computing, wsła-



wioną m.in. serią Might and Magic. Wybieramy bohatera spośród pięciu dostępnych (jest też możliwość edycji cech) i ruszamy do walki ze Złem. Dość dokładna charakterystyka bohatera, interesujący system czarów, zgrabny interfejs użytkownika i automapowanie – to atuty tego programu. Niestety, grafika pozostawia sporo do życzenia. Termin: już jest. Producent: New World Computing. Komputer: PC CD-ROM. (jp)

CYBERSPEED

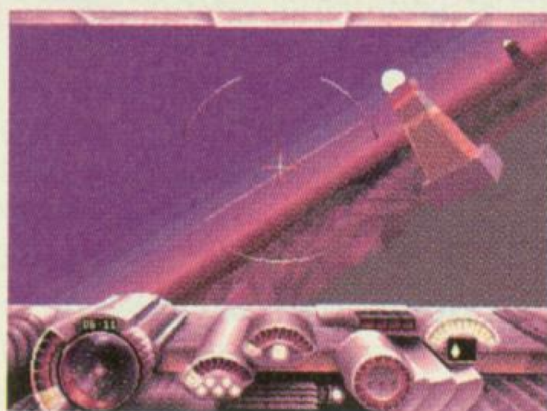
Intro i oprawa graficzna (oraz wymagania sprzętowe) Cyber-Speed robią wrażenie. Gra chodzi płynnie (na wysokim poziomie detali) dopiero na Pentium 100! To jest cena, jaką się płaci za wspaniałą grafikę, dźwięki oraz dynamiczną muzykę. Idea gry polega na wyścigach latających maszyn po kosmicznych torach. Możemy wybrać jeden z ośmiu statków kosmicznych, prowadzo-



nych przez pilotów różnych narodowości. W walce o podium pomagają nam dodatki w postaci pocisków energetycznych, rakiet i min, a na trasie zbieramy bonusy: leki i uzbrojenie. Termin: już jest. Producent: Mindscape. Komputer: PC CD-ROM (Win 95). (KorniK)

DARKER

W Darkerze wcielasz się w postać pilota myśliwca, należącego do sił szybkiego reagowania. Twoje zadanie będzie polegało na



wykonaniu szeregu misji mających przekonać Obcych, że nie mają czego szukać na Ziemi. Obraz jest generowany, podobnie jak w FX-Fighter, metodą renderingu w czasie rzeczywistym. W dodatku program ma niezwykle małe, jak na obecne czasy, wymagania sprzętowe. Po raz pierwszy gra z gatunku Space Combat wyprzedza pod niektórymi względami najbardziej znane symulatory. Termin: już jest. Producent: Psygnosis. Komputer: PC. (Bryś)

INCA 1&2

Firma Sierra wydała zestaw składający się z obu części gry Inca



oraz ścieżki dźwiękowej na osobnym kompakcie. Żadna z gier nie różni się od wydania oryginalnego, grafika i dźwięk pozostały nie zmienione i dzisiaj niestety nie robią już takiego wrażenia jak kilka lat temu. Dla każdego, kto lubił Incę, będzie to jednak dobry zakup. Termin: już jest. Producent: Sierra. Dystrybutor: IPS Computer Group. Komputer: PC CD-ROM. Cena: 122 zł. (frogger)

KUPIEC

Gra handlowa – podróże z miasta do miasta, kupowanie tanio, sprzedawanie drogo. Mono-



tonne podróże handlowe uprzyjemniają niespodziewane wydarzenia – napad zbójów, wielki smok itp. Ogromną zaletą Kupca jest doskonały interfejs. Nachodzące na siebie okienka z opcjami do wyboru, przypominające system operacyjny Amigi, pozwalają uniknąć oczopląsu przy ciągłym czyszczeniu się ekranu. Strona audiowizualna gry jest bardzo dobra. Ładne obrazki ilustrujące różne opcje i nie męczący uszu moduł brzdąkający podczas gry – to jest to! Termin: już jest. Producent: TimSoft. Komputer: Amiga. Cena: 29,90 zł. (jtj)

ŚWIEŻE MIĘSKO (SOFTWARE)

POCAHONTAS

Fabuła gry w niewielkim tylko stopniu nawiązuje do filmu, co gorsza bohaterka nie jest wcale



podobna do postaci filmowej! Pocahontas to zręcznościówka wzbogacona o elementy przygodowe. Do przejścia mamy 7 plansz o zróżnicowanym stopniu trudności. Na uwagę może zasługiwać grafika: ładne tło i postacie, choć animacja nie stoi na disneyowskim poziomie. Termin: już jest. Producent: GT Interactive. Komputer: PC CD-ROM. (KorniK)

POLANIE

Gra strategiczna, której akcja toczy się we wczesnym średniowieczu. Pomysł nawiązuje do ta-



kich przebojów jak Dune 2 czy Warcraft. Niestety, wykonanie pozostawia jeszcze sporo do życzenia. Ale dobrze, iż polska firma wydaje grę opartą na polskich realiach. Wreszcie! Termin: wiosna 1996. Producent: xland. Komputer: PC. (jp)

RED GHOST

Jako dowódca sił specjalnych musisz rozprawić się z organizacją zwaną Red Ghost. Gracz wybiera zespół, którym będzie dowodził, a także steruje pojazdami pancernymi i samolotami. Do wyboru są opcje gry strategicznej i zręcznościowej. Do wykonania – misje o rosnącym (jak zwykle) stopniu trudności. Termin: już jest. Producent: Maelstrom. Komputer: PC CD-ROM. (jp)

SWORDS OF XEEN

Następna gra z rolplejowego świata Might and Magic, przygotowana przez Johna van Caneghama i jego zespół. Niestety, gra pod względem grafiki i dźwięku nie zmieniła się w porównaniu z ostatnią, piątą częścią cyklu. Nawet portrety bohaterów pozostały takie same. Na pierwszy rzut oka gra sprawia wrażenie nieco trudniejszej od poprzednich. To z pewnością gratka dla wielbicieli Xeenu. Termin: już jest. Producent: New World Computing. Komputer: PC CD-ROM. (jp)



SPRZEDAJEMY WYSYŁKOWO DETALICZNIE I HURTOWO

AMIGA AMIGA AMIGA AMIGA

Alien Breed Tower Assault	58.50
Alladyn A1200	79.30
Amazing Spiderman	19.50
Banshee A1200	58.50
Bullys Sporting Darts	29.50
Colortris	6.00
Cyberforce	30.00
CYTADELA wer.HD	29.90
Dalleck Attack	39.50
DIAMONDS MINE	13.90
EuroSoccer	29.50
F-15 strike eagle	20.00
Fears A1200	58.00
Flames of freedom	19.50
FOREST DUMB	21.00
Gate 2 Freedom	30.00
Giełda Światowa	19.50
Greens (golf)	20.00
Heimdall 2	48.00
Lamborghini	40.00
Laser Word	13.50
Liga Polska Manager	20.00
Magiczna kostka	9.50
Master Mind	12.00
Mean Arenas	25.00
Miecze Waldgira	12.00
Pechowy Prezent	30.00
POLTERGEIST	26.00
Prawo Krwi A1200	33.00
Project Baterfield	27.50
Puzzle EXE (2 dyski)	15.00
Skarbnik (2 dyski)	12.00
Speedway Manager	22.00
Street Hasle	12.50
Super Skidmarks 2	39.50
Tron - Mirosław kontra Sławomir	25.00
Za Żelazną Bramą	22.00
Zaklęta Wyspa	24.50
EDUKACJA I UŻYTKI	
ABC chemii	19.50
Amitekst mini	9.50
Amitekst pro 2.0	45.00
Atlas świata	33.00
Eteacher angielski	30.50
Geografia Polski	9.50
Geometria dla każdego	25.00
Graphick pack (4 dyski)	19.50
Historia	25.00
Korepetytor z fizyki	19.50
Korepetytor z gram j.pol.	19.50
Lottomat	12.00
Mały Tales	24.50
Memo EXE	15.50
Music pack (4 dyski)	19.50
OPERA	15.50
Pomocnik krzyżówk	15.50
Rachunkowe Abc	12.00
Super Memo	49.00
Was ist das?	25.00

CD32/CDTV/CD CD32/CDTV/CD

Alfred Chicken	20.00
Alien Breed 3D	119.00
All Dogs go to heaven	25.00
Amiga Tools 3	75.00
Aminet 8	49.00
Aminet 9	49.00
Aminet 10	49.00
Aminet set 2 (4xCD)	135.00
BCI NET 1	29.00
BCI NET 2	39.00
BCI NET 3	39.00
Brian the Lion	45.00
Brutal Paws of Fury	98.50
C64 Sensations	65.00
Cannon Fodder	105.00
Castles 2	55.00
CD Network	65.00
CDPL 1	50.00
Cinema Studio	95.00
Clip art and fonts	39.90
Crazy World of Demo	49.95
Deep Core	50.00
DŹWIĘKI I MODUŁY	49.95
Eric Schwartz CD	97.50
Fields of glory	70.00
Gamers Delight 1	55.00
Gamers Delight 2	65.00
Games and goodies	39.95
Giga graphic 4xCD	90.00
Giga PD 3XCD	70.00
Gold Fish 3	85.00
Guiness CD	50.00
Impossible Mission 2050	65.00
Jet Strike/Bump n Burn/Golf	79.00
Labyrinth of time	116.00
Last ninja 3	39.50
Lemmings	65.00
Light Rom 3 (3 x CD)	195.00
Lost Vikings	65.00
Lotus Trilogy	85.00
Manchester United	89.50
Meeting Pearls 3	39.90
Morph	20.00
Music Mods & Sound	39.90
Now that call games 1	39.95
Now that call games 2	39.95
Out to lunch	20.00
Overkill / Lunar	20.00
Pinball Fantasies / Sleepwalker	39.95
Pinball Illusion	150.00
Psycho Killer	29.50
SCENA-PL	49.95
Sex and games 1	49.00
Sex and games 2	49.00
Sex and games 3	49.00
Sexuall fantasies	50.00
Shadow Fighter	135.00
Simon the Sorceror	90.00
Super Autos	39.90
Super memo 3.0	80.00
Super Methane Bros	50.00
Syndicate + Alfred Chicken	150.00
Ten on ten (10xCD)	250.00
The big six	65.00
Town with no name	29.90
Video Creator	120.00
Wembley Intrenational Soccer	85.00
Woman in motion	50.00
Worms	150.00
ZX Spectrum emulator	95.00

PC PC PC PC PC PC

EDUKACJA I UŻYTKI:	
Belfer fizyka	39.50
Belfer ortografia	39.50
Brzdąc	25.00
Elektrostatyka	45.00
Elementy Kinematyki	29.50
English Reader	35.99
English Reader bazy	10.00
Eteacher 2.5 ang	37.50
Eteacher 2.5 niem.	37.50
Eteacher 3.0 ang	49.50
Eteacher franc	37.50
Gandalf (arkusz)	60.00
Geografia	24.00
Geometria	25.00
Gramar Tree	37.50
Gustaw	26.84
Historia	24.90
Historia Polski WIN	27.52
Ilustrowany Leksykon Tech	54.90
Korepetytor z fizyki	19.50
Literki Cyferki 3.0	24.50
Mała ortografia	24.50
Mały Słownik niem-pol	18.50
Mapa Europy 6.0 WIN	39.00
Mapa Polski 6.0 WIN	39.00
Mat 1-2-3	23.80
Mat Miś	22.10
Matma kl. 1,2 Liceum WIN	59.00
Nienawidzę ortografii	18.50
Optyka	28.50
Ortomania	24.90
Pitagoras Egz do szk.średniej	42.70
Pitagoras Liceum klasa 3.4	42.70
Pitagoras podstaw. cz.1	39.50
Pitagoras podstaw. cz.2	39.50
Pop Deutsch	48.00
Pop English	48.00
Pop English for Bussines	48.00
Pop Francaise	42.70
Prawo jazdy	39.50
Słownik ang-pol	40.00
Słow. nauk. techn. ang-pol	48.80
Słownik pol-ang	39.00
Spiele mit Worten	44.50
Was ist das?	19.50
You and me	48.00
GRY	
Bully Sporting Darts	29.50
Front Lines	66.00
Gnome Alone	30.00
Kajko i Kokosz	45.00
Kosmos (gra handl)	35.00
Larry 6	81.00
One must fall 2097	48.80
Pacyfic Striker	91.50
R-Activ	15.00
Return of the Phantom	79.30
Teenagent	48.00
Transport Tycoon	70.00

PCCD PCCD PCCD PCCD PCCD PCCD PCCD

14000 programs	25.00
16-bit masterpiece	25.00
2300 midi file collection	25.00
3D Games of 95	29.00
Air Power	149.00
Aliens	159.50
All you can play	25.00
Amazon Queen	94.20
Blue Max	60.00
Castles 2	99.00
City 2000	75.00
Clipart library	25.00
Command&Conquer	160.00
Critical path	98.00
Dawn Patrol	138.00
Deadalus encounter	134.50
Dune/Lure of the tempress/Shutle	99.00
Fade to black	135.00
Family fun	25.00
Full Throtle	125.00
Gabriel Knight	90.00
Golden 90 games	39.00
Golden games 4 (też 1,2,3)	25.00
Golden sound 3 (też 1,2)	25.00
International Soccer	42.00
Internet E-Mail workshop	25.00
Kasparov Gambit i Brydż 2	58.00
Litil Divil	49.50
Loadstar (3xCD)	203.90
Lost eden	134.00
Media Share (od 1 do 18)	25.00
Mega pack 3	135.00
Midi & wave workshop	25.00
Music from heaven	25.00
Music toolbox	25.00
Myst	105.00
Networks	129.75
OS/2 master	25.00
OS/2 warp	25.00
PANIC IN THE PARK	129.00
PC game gun gra i pistolet	185.00
PC Games	20.00
PHANTASMAGORIA (7xCD)	165.00
Power Utilities of 95	29.00
Premiere Manager 3	85.00
Retribution	96.00
Return of the Phantom	79.30
Sensible Soccer/Goal/Striker/ Championship Manager	92.00
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	129.00
Sim City 2000	135.00
Soccer International	42.00
Space Quest 6	107.50
Steel panthers	149.50
SU-27 Flanker (WIN 95)	180.30
Super games (od 1 do 10)	25.00
The Best game of 95	29.00
The big red adventure	72.00
The need for speed	135.00
Thunderscape	149.00
Ultimate Body Blows	85.00
Under a killing moon	170.00
Virtual Chess	136.00
Walls of Rome	89.00
Windows 95 POLSKI	535.00
Windows 95 Upgrade	320.74
Windows programs	25.00
Wing Commander 2	58.00
Wingames (od 1 do 3)	25.00
Woodruff	99.00
Word Circuit F1	73.00
World Cup	92.00
World cup all time great	81.00
World of education	25.00
EROTYKA	
Erotic (od 1 do 10)	25.00
Adult share (od 1 do 10)	25.00
Sakura (od 1 do 9)	25.00
POLSKIE KOMPAKTY:	
Euro Plus+ (3xCD)	485.00
Muzyczna jedynka	50.00
Super Media 3 (także 1,2)	25.00
Super Memo 7.4	120.00
Super Memo 7.5	174.00
Świat Windows	23.00
Top gry 1	25.00
Twój WINDOWS 95	29.00
Z Internetu po polsku	29.00

AKCESORIA DO KOMPUTERÓW

1 MB do A600	110.00
4 MB Simm PS2 (72 pin)	375.00
CD ROM double speed (x2) atapi / IDE (czyli do PC i Amigi)	200.00
Dysk czyszczący 3.5˝ z płynem	5.00
Joypad dla CD32	59.50
Kabel Parnet	33.00
Kabel Sernet	45.00
Klawiatura PC	45.00
Myszka do Amigi	42.00
Myszka do PC	36.00
Obudowa Mini Tower dla PC	120.00
Power CD32	488.00
Przejściówka do klawiatury dla CD32	45.00
Rozdzielacz PC Keybord / Sernet	19.50
Stacja dysków 3.5˝ HD wewn PC	85.00
Stacja dysków 3.5˝ DD zewn Amiga	195.00
SX-1 do CD32	750.00
Amiga CD32	580.00
Amiga 1200 desktop dynamic	1450.00

ADRES DLA KORESPONDENCJI
EXE AHP
SKRYTKA POCZTOWA 163
53-650 WROCŁAW 57

—SKLEP FIRMOWY—

EXE
DOM HANDLOWY „SK" STOISKO KOMPUTEROWE
WROCŁAW, UL. KUŹNICZA 10, II p

Telefony
34 366 73 w.16
55 83 82
72 40 94
fax 55 83 82

PEŁNY KATALOG otrzymasz bezpłatnie, jeśli prześlesz kopertę z naklejonym **ZNACZKIEM** za 35 gr. oraz informacją o posiadanym komputerze.

ZAMÓWIENIA PRZYJMUJEMY na kartkach pocztowych, telefonicznie oraz faxem

REALIZACJA ZAMÓWIEŃ w większości przypadków w tym samym dniu, za pośrednictwem poczty (opłata pocztowa 3.50 zł.) **PŁATNOŚĆ** przy odbiorze u doręczyciela lub na poczcie.

Dla hurtowników atrakcyjne rabaty cenowe!!!

NEWS

TOUCHE

Akcja tej gry przygodowej toczy się w czasach opisywanych przez Dumasa (podtytuł: Przygody Piątego Muszkietera). Musisz rozwiązać tajemnicę śmierci przypadkowo spotkanego Williama de Peuple. Zalety tej gry: prosty i czytelny interfejs użytkownika oraz sympatyczna grafika (w wysokiej rozdzielczości). Humor dialogów podobny czasem do tego z Mon-



key Island 2. Dla miłośników przygodówek – wymarzony program. Termin: już jest. Producent: US Gold. Komputer: PC CD-ROM. (jp)

OCEAN TRADER

Skomplikowana gra handlowa, w której wcielasz się w postać współczesnego armatora. Przewóz towarów, budowa własnych statków, giełda, ubezpieczenia, pożyczki bankowe itp, itd. Ocean Trader na pierwszy rzut oka skojarzył mi się ze stareńkim Ports of Call. Tyle że jest nieporównanie bardziej rozbudowany, no i ma



o wiele lepszą grafikę. Termin: już jest. Producent: Software 2000. Komputer: PC CD-ROM. (jp)

TROPHY BASS FISHING

Sierra poważnie zajęła się produktami multimedialnymi. Najnowszym jej dziełem jest Trophy Bass, program symulujący wędkarstwo jeziorowe. Wszyscy domatorzy, lubiący emocje związane z łowieniem ryb, powinni być usatysfakcjonowani. Dziesiątki przynęt, sposobów zarzucania, rodzajów sprzętu. Możliwość startowania w turnieju lub swobodnego pływania. Naprawdę ciekawy kąsek dla amatorów wędkarstwa. Termin: już jest. Producent: Sierra. Komputer: PC CD-ROM. (frogger)



DARKSEED 2

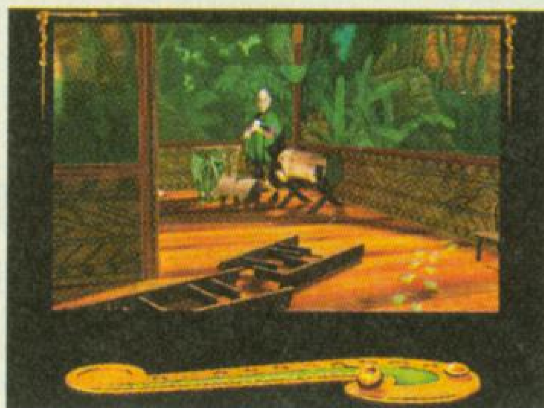
Kilka lat minęło od ukazania się pierwszej części tej gry. Wszyscy



pamiętają chyba mroczny scenariusz i jeszcze mroczniejszą oprawę graficzną w wykonaniu H.R. Gigera. Wszystko to powraca w drugiej części Darkseed. Gra chodzi pod Windows, wykonana jest bardzo ładnie. Tła są skanowane, lekko retuszowane, podobnie postacie. Klasyczna, choć uproszczona obsługa. Zapowiada się naprawdę niezła przygodówka. Termin: już jest. Producent: CyberDreams. Komputer: PC CD-ROM. (frogger)

SHIVERS

Tym razem mamy do czynienia z dosyć nietypową przygo-



dówką–horrorem. Dziesięć duchów szalejących po opuszczonym muzeum, mnóstwo zagadek logicznych i piękne, renderowane tła – to właśnie Shivers. Wcielasz się w postać młodego chłopca, który musi przeżyć noc w nawiedzonym muzeum. Całość przypomina nieco 7th Guest, ze względu na zagadki wymagające czasami niezłego wytężenia mózgu. Ciekawy i oryginalny produkt. Termin: już jest. Producent: Sierra. Dystrybutor: IPS Computer Group. Komputer: PC CD-ROM. (frogger)

SHELL SHOCK

Znakomita zręcznościówka na bazie symulatora czołgu. Jako nowy członek najsłynniejszej na świecie grupy najemników (oczywiście walczącej o pokój), będziesz miał do wykonania 20 złożonych misji, takich jak odbijanie zakładników czy osłona konwojów. Zaletą gry jest opra-



wa: znakomita grafika i animacje oraz jeszcze lepsza muzyka (rap i hip–hop). Ścieżka dźwiękowa SS zostanie także wydana oddzielnie i piosenki z niej będą promowane w mediach. Termin: już jest. Producent: Core Design. Dystrybutor: Mirage. Komputer: PC CD-ROM. (Alx)

Komunikat klubowy

Od czasu do czasu nowi Czytelnicy pytają nas, jak zostać członkiem GamblerClubu. To proste: należy zaprenumerować Gamblera WYSYŁAJĄC KUPON UMIESZCZONY W JEDNYM Z CZASOPISM WYDAWNICTWA LUPUS I WPŁACAJĄC PIENIĄDZE NA KONTO WYDAWNICTWA! Prenumerata w Ruchu jest rzeczą zupełnie odrębną i nie zapewnia członkostwa GC.

Komunikat ZiP Soft

W grudniu 1995 r. grę Phobos '99 ukończył (i przesłał producentowi swoją kartę rejestracyjną) pan **Paweł Wietrzykowski** z Poznania, który otrzymuje od firmy **ZiP Soft** Komputerowy Słownik angielsko–polski wer. 5,5 dla DOS.

Gratulujemy!

Książki z Lupusa

Przedstawiamy część bogatej oferty książek Wydawnictwa Lupus. Członkowie GamblerClubu mogą je zakupić w Wydawnictwie po cenie niższej o co najmniej 10% od ceny sklepowej. Oprócz tego Wydawnictwo prowadzi sprzedaż wysyłkową za zaliczeniem pocztowym. Zamówienie należy sformułować podobnie, jak w przypadku gry, to znaczy: imię, nazwisko, adres i numer klubowy zamawiającego oraz tytuł książki.

Tytuł	Autor	Cena GC
Amiga 500. Jak zostać włamywaczem?	A. Urbankowski	6,00
Amiga DOS	M. Pampuch	16,40
Dyski twarde i dyskietki	J. Grabowski, R. Styczyński	6,70
Programowanie myszy, klawiatury i joysticka	T. Meka	10,30
Quattro Pro w biznesie, w domu i w szkole	A. Janik	8,20
Sound Blaster. Budowa i podstawy programowania	J. Tarasiuk	3,90
Świat w kostkach RAM	A. Stasiewicz	6,00
Windows i Visual Basic w szkole	S. Żaboklicki, M. Pajor	11,50
Z Wordem po polsku w Windows	I. Szymacha	6,90

Klubowa lista przebojów

Klubowa lista przebojów zawiera dziesięć najlepiej sprzedających się gier z trzech miesięcy poprzedzających przygotowanie numeru. W tym numerze prezentujemy wyniki października, listopada i grudnia.

Amigowcy stanowili 26,32% zamawiających i kupowali następujące gry:

Miejsce	Tytuł gry	Procent zamówień	Miejsce przed miesiącem	Zmiana pozycji
1.	Za Żelazną Bramą	16,00%	1	0
2.	Dungeon Master	12,00%	4	3
3.	FIFA Soccer	8,60%	-	-
4.	Theme Park	7,79%	9	5
5.	Utopia	7,61%	-	-
6.	Dracula	5,92%	5	-1
7.	Colonization	4,56%	-	-
8.	Another World	4,02%	-	-
9.	UFO; Enemy Unknown	3,88%	10	1
10.	Wing Commander	3,62%	-	-

Posiadaczy pecetów było 73,68% i upodobania mieli takie:

Miejsce	Tytuł gry	Procent zamówień	Miejsce przed miesiącem	Zmiana pozycji
1.	Command & Conquer	17,14%	3	2
2.	Klik & Play PL	5,82%	-	-
3.	Legends of Valour	5,60%	-	-
4.	Dungeon Master	4,76%	4	0
5.	NBA Live '95	4,42%	2	-3
6.	Phantasmagoria	4,07%	-	-
7.	Phobos '99	3,91%	10	-3
8.	Hand of Fate (PL)	3,18%	9	1
9.	King's Quest 1	2,86%	-	-
10.	Links-Golf	2,64%	-	-

Sklepy GamblerClubu

Pięć sklepów honoruje karty GamblerClubu. Przypominamy, że każdy sklep na terenie całego kraju może zostać „sklepem GamblerClubu". Wystarczy nadesłać do klubu stosowną deklarację woli oraz propozycję zasad funkcjonowania zniżek oraz ich zakresu i wielkości – skontaktujemy się i ustalimy szczegóły. Sklepy otrzymają nalepki identyfikacyjne, a ich adresy wraz z zakresem oferty będą publikowane na łamach GamblerClubu.

Klubowiczów natomiast gorąco prosimy o uwagi oraz ewentualne (mam nadzieję, że ich nie będzie) skargi, gdyby nie zostali obsłużeni zgodnie z zasadami klubowymi.

OPOLE

HMS COMPUTERS
ul. Krakowska 41a (DH Ślimak)
Oferta: produkty z tabel A w cenie klubowej

HMS COMPUTERS
pl. Teatralny 13 (DH Opolanin)
Oferta: produkty z tabel A w cenie klubowej

WARSZAWA

IPS
ul. Okrężna 3, tel. 642-27-66
Oferta: produkty z tabel A w cenie klubowej

LUPUS
ul. Stępińska 22/30, tel. 41-51-21
Oferta: będące w bieżącej sprzedaży książki Wydawnictwa LUPUS z co najmniej 10% upustem w stosunku do ceny w księgarni (patrz ramka obok).

WROCŁAW

Consumer Electronics Trade
ul. Wieczysta 141/2, tel. 688-656
Oferta: 3% upustu na wszystkie produkty (komputery i konsole Atari, oprogramowanie i akcesoria).

Tabela A1. Bieżąca oferta IPS dla użytkowników komputerów Amiga

Nr. kat.	Tytuł	Producent	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
255	Cannon Fodder 2	Virgin	3,5'	1MB	61,00	55,00
271	Colonization	MicroProse	3,5'	1MB	85,40	77,00
182	Dracula	Psygnosis	3,5'	1MB	18,30	16,00
123	Fields of Glory (A1200)	MicroProse	3,5'	A1200, 2MB	61,00	55,00
122	Fields of Glory (A500)	MicroProse	3,5'	A500, 1MB	61,00	55,00
188	Hired Guns	Psygnosis	3,5'	1MB	46,36	42,00
189	Humans	Gametek	3,5'	1MB	30,50	27,00
190	Innocent	Psygnosis	3,5'	1MB	32,94	30,00
199	K-240	Gremlin	3,5'	1MB	61,00	55,00
192	King's Table	Gametek	3,5'	1MB	63,00	57,00
200	Kingmaker	US Gold	3,5'	1MB	61,00	55,00
201	New World of Lemmings	Psygnosis	3,5'	A1200, 2MB	86,25	77,00
124	UFO; Enemy Unknown	MicroProse	3,5'	A1200, 2MB RAM	67,10	60,00
193	Utopia	Gremlin	3,5'	1MB	30,50	27,00
194	Zool	Gremlin	3,5'	1MB	36,60	33,00
195	Zool 2	Gremlin	3,5'	A1200	46,36	41,00

Tabela A2. Kolekcja Klasyki Komputerowej (IPS) dla użytkowników komputerów Amiga

Nr. kat.	Tytuł	Producent	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
92	Budokan	Electronic Arts	3,5'	1MB	18.30	16.00
196	Cadaver/Payoff	MicroProse	3,5'	1MB	24.40	22.00
93	Cruise for a Corpse	Delphine Software	3,5'	1MB	24.40	22.00
197	Desert Strike	Gremlin	3,5'	1MB	24.40	22.00
58	Dungeon Master	Psygnosis	3,5'	1MB	18.30	16.00
203	F-19	MicroProse	3,5'	1MB	18.30	16.00
106	Future Wars	Delphine Software	3,5	1MB	24.40	22.00
205	Hoyle Book of Games v. 3	Sierra	3,5'	1MB	18.30	16.00
206	King's Quest I	Sierra	3,5'	1MB	30.50	27.00
207	Knights of the Sky	MicroProse	3,5'	1MB	24.40	22.00
121	Legends of Valour	US Gold	3,5'	1MB	24.40	22.00
257	Links-Golf	Access	3,5'	1MB	18.30	16.00
259	Midwinter II	MicroProse	3,5'	1MB	24.40	22.00
94	Operation Stealth	Delphine Software	3,5'	1MB	24.40	22.00
77	Risky Woods	Electronic Arts	3,5'	1MB	18.30	16.00
95	Road Rash	Electronic Arts	3,5'	1MB	18.30	16.00
125	Space Quest I	Sierra	3,5'	1MB, 2FDD	30.50	27.00

Tabela A3. Bieżąca oferta IPS dla użytkowników komputerów PC

Nr. kat.	Tytuł	Producent	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
233	1942 Pacific Air War CD	MicroProse	CD	386, 4MB RAM	79,30	71,00
273	1944 Across the Rhine	MicroProse	CD	486,4MB	134,20	121,00
274	Actua Soccer	Gremlin	CD	486,8MB	122,00	110,00
140	Armored Fist	NovaLogic	3,5'	386, 4MB RAM	61,00	55,00
141	Armored Fist CD	NovaLogic	CD	386, 4MB RAM	61,00	55,00
208	Batman Returns	Gametek	3,5'	386, 4MB RAM	70,76	63,50
235	Bloodwings	Electronic Arts	CD	486DX, 4MB RAM	98,82	88,00
210	Bureau 13	Gametek	3,5'	386DX, 4MB RAM	85,40	78,00
211	Bureau 13 CD	Gametek	CD	386DX, 4MB RAM	85,40	78,00
2	Buzz Aldrin's Race into Space	Electronic Arts	3,5'	AT, 570KB RAM, VGA	48,80	44,00
212	Cannon Fodder 2	Virgin	3,5'	386DX/40, 8MB RAM	61,00	55,00
129	Colonization	MicroProse	3,5'	386/16, 4MB RAM	85,40	78,00
275	Comanche vs Werewolf	NovaLogic	CD	386,4MB	122,00	110,00
238	Combat Air Patrol	Psygnosis	CD	486DX, 4MB RAM	109,80	99,00
237	Command & Conquer	Virgin	CD	486DX/40, 8MB RAM	146,40	130,00
272	Crusader: No Remorse	Origin	CD	486DX, 8MB	134,20	120,00
107	Cuckoo Zoo (PL)	Electronic Arts	3,5'	386/16, 4MB RAM	67,10	60,00
239	Daedalus Encounter	Virgin	CD	486DX/40, 8MB RAM	134,20	120,00
143	Desert Strike	Gremlin	3,5'	386, 1MB RAM	61,00	55,00
144	Dracula	Psygnosis	3,5'	AT, 1MB RAM	18,30	16,00
217	F-14 Fleet Defender Gold	MicroProse	CD	386, 4MB RAM, Windows	103,70	93,00
260	Fade to Black	Bullfrog	CD	486DX/40, 8MB	134,20	120,00
276	Fatal Racing	Gremlin	CD	486, 8MB	98,82	89,00
52	Fields of Glory	MicroProse	3,5'	386/16, 2MB RAM	61,00	55,00
275	FIFA Soccer '96	Electronic Arts	CD	486, 8MB	134,20	120,00
240	Flight Unlimited	Virgin	CD	486DX/80, 8MB RAM, VGA-VESA	183,00	165,00
262	Frontier-First Encounters	Gametek	CD	386, 4MB	98,82	89,00
218	Guilty	Psygnosis	3,5'	386DX/40, 4MB RAM	85,40	78,00
219	Guilty CD	Psygnosis	CD	386DX/40, 4MB RAM	85,40	78,00
78	Hand of Fate (PL)	Virgin	3,5'	386SX/25, 2MB RAM	67,10	57,00
148	Harpoon II	Three Sixty	3,5'	386/25, 2MB RAM	79,30	71,00
261	Hellfire Zone	Gametek	CD	386DX, 4MB	98,82	89,00
242	Hi-Octane	Bullfrog	CD	486DX/40, 8MB RAM	134,20	120,00
150	Hired Guns	Psygnosis	3,5'	386, 1MB RAM	36,60	33,00
151	Humans 2	Gametek	3,5'	AT, 1MB RAM	36,60	33,00
277	Inca I i II	Sierra	CD	386, 4MB	122,00	110,00
72	IndyCar Racing	Virgin	3,5'	386DX/25, 4MB	56,12	50,00
152	Innocent	Psygnosis	3,5'	1MB RAM	46,36	42,00
230	KA-50 Hokum (PL)	Virgin	3,5'	386DX/40, 4MB RAM	85,40	77,00
9	Kasparov's Gambit	Electronic Arts	3,5'	386SX/16, 4MB RAM	67,10	57,00
154	King's Table	Gametek	3,5'	386, 1MB RAM	66,00	59,00
155	King's Table CD	Gametek	CD	386, 1MB RAM	63,00	57,00
278	King's Quest VII	Sierra	CD	386,4MB	98,82	89,00
153	Kingmaker	US Gold	3,5'	AT, 1MB RAM, VGA	61,00	55,00
231	Klik & Play CD (PL)	Europress	CD	386, 4MB RAM, VGA, mysz	109,80	99,00
220	Klik & Play PL	Europress	3,5'	386, 4MB RAM, VGA, mysz	85,40	78,00
279	Kolekcja „Biznes"	EA+MicroProse	CD	486,8MB	109,80	100,00
280	Kolekcja „Symulatory lotu"	EA+MicroProse	CD	486,8MB	109,80	100,00
109	Lands of Lore	Virgin	3,5'	386, 2MB RAM	85,40	78,00
243	Last Dynasty	Sierra	CD	486DX/33, 4MB RAM	146,40	131,00
110	Leisure Suit Larry VI	Sierra	3,5'	386, 4MB RAM	73,20	65,00
158	Litil Divil	Gremlin	3,5'	386, 4MB RAM	69,54	62,00
159	Litil Divil CD	Gremlin	CD	386, 4MB RAM	69,54	62,00
157	Little Big Adventure	Electronic Arts	CD	386/25, 4MB RAM	103,70	93,30
263	Lost Eden	Virgin	CD	486DX/40, 8MB	134,20	120,00
273	Machiavelli - Książę PL	MicroProse	CD	386, 2MB	109,80	100,00
265	Magic Carpet - Hidden Worlds	Electronic Arts	CD	gra Magic Carpet	67,10	60,00
264	Magic Carpet 2	Electronic Arts	CD	486DX, 8MB	134,20	120,00
281	Millenia	Gametek	CD	386, 8MB	98,82	89,00
163	Nomad	Gametek	3,5'	386, 4MB RAM	76,27	68,00
12	Patriot	Electronic Arts	3,5'	386SX, 4MB RAM, VGA-VESA	40,26	36,00
224	Piotrków 1939	IPS CG	3,5'	386SX, 2MB RAM	42,70	38,00
232	Pyrotechnica	Psygnosis	CD	486SX, 4MB RAM	91,50	82,00
165	Quarantine	Gametek	3,5'	386, 8MB RAM	69,54	62,00
282	Rebel Assault II	Lucas Arts	CD	486, 8MB	189,10	179,00
246	Retribution CD	Gremlin	CD	386, 4MB RAM, VGA	91,50	82,00
57	Return of the Phantom	MicroProse	3,5'	VGA	61,00	55,00
283	Road Warrior	Gametek	CD	486, 8MB	98,82	89,00
247	Slipstream 5000	Gremlin	CD	486, 4MB	85,40	76,00
266	Space Quest 6	Sierra	CD	486/25, 8MB, SVGA	107,97	97,00
167	Star Crusader	Gametek	3,5'	386, 2MB RAM	80,52	72,00
168	Star Crusader CD	Gametek	CD	386, 2MB RAM	80,52	72,00
55	Task Force	MicroProse	3,5'	386, 2MB RAM	67,10	60,00
169	Tesserae	Gametek	3,5'	386	63,56	50,00
171	Transport Tycoon	MicroProse	3,5'	386/20, 4MB RAM	85,40	78,00
82	UFO; Enemy Unknown	MicroProse	3,5'	386/20, 2MB RAM	67,10	60,00
23	Ultima Underworld II	Origin	3,5'	386SX, 2MB RAM	73,20	66,00
274	US Navy Fighters Gold	Electronic Arts	CD	486, 8MB	134,20	120,00
172	Utopia	Gremlin	3,5'	386, 2MB RAM	30,50	27,00
131	Wing Commander Armada	Origin	3,5'	386DX, 4MB RAM, VGA-VESA	67,10	60,00
132	Wing Commander Armada CD	Origin	CD	386DX, 4MB RAM, VGA-VESA	67,10	60,00
227	Wings of Glory	Origin	CD	486SX, 8MB RAM	103,70	93,00
228	Wolfpack	NovaLogic	3,5'	AT, 640KB, VGA	46,36	42,00
174	Wolfpack CD	NovaLogic	CD	386	54,90	49,00
267	Woodruff	Sierra	CD	486, 8MB, Windows 3,1	98,82	89,00
229	X-COM (PL)	MicroProse	3,5'	486DX/33, 4MB RAM	85,40	78,00
175	Zool	Gremlin	3,5'	386	36,60	33,00
177	Zool 2	Gremlin	3,5'	386, 2MB	46,36	41,00
178	Zool 2 CD	Gremlin	CD	386, 2MB	50,02	45,00
176	Zool CD	Gremlin	CD	386	46,36	41,00

Tabela A4. Kolekcja Klasyki Komputerowej (IPS) dla użytkowników komputerów PC

Nr. kat.	Tytuł	Producent	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
84	Budokan	Electronic Arts	3,5'	EGA/VGA	18,30	16,00
179	Cadaver/Payoff	MicroProse	3,5'	EGA/VGA	24,40	22,00
250	Car & Driver	Electronic Arts	3,5'	VGA	30,50	27,00
31	Dungeon Master	Psygnosis	3,5'	EGA/VGA	18,30	16,00
198	F-19	MicroProse	3,5'	EGA/VGA	18,30	16,00
100	Future Wars	Delphine Software	3,5'	EGA/VGA	24,40	22,00
268	Gunship 2000	MicroProse	3,5'	EGA/VGA	30,50	27,00
116	Hoyle Book of Games vol, 1	Sierra	3,5'	EGA/VGA	18,30	16,00
101	Hoyle Book of Games vol, 2	Sierra	3,5'	EGA/VGA	18,30	16,00
180	Hoyle Book of Games vol, 3	Sierra	3,5'	EGA/VGA	18,30	16,00
181	King's Quest 1	Sierra	3,5'	EGA/VGA	30,50	27,00
120	Legends of Valour	US Gold	3,5'	VGA	24,40	22,00
251	Links-Golf	Access	3,5'	VGA	18,30	16,00
253	Midwinter II	MicroProse	3,5'	EGA/VGA	24,40	22,00
111	NHL Hockey CD	Electronic Arts	CD	386/25, 4MB RAM	48,80	44,00
88	Operation Stealth	Delphine Software	3,5'	VGA	24,40	22,00
133	Police Quest	Sierra	3,5'	VGA	30,50	27,00
66	Privateer CD	Origin	CD	386/25, 4MB RAM	48,80	44,00
254	Quest for Glory I	Sierra	3,5'	VGA	30,50	27,00
76	Risky Woods	Electronic Arts	3,5'	EGA/VGA	18,30	16,00
42	Shadowlands	Domark	3,5'	EGA/VGA	18,30	16,00
127	Space Quest I	Sierra	3,5'	VGA	30,50	27,00
269	Super Strike Commander	Origin	CD	386, 4MB	48,80	44,00
270	Wing Commander II	Origin	CD	386, 4MB	48,80	44,00

Tabela B1. Bieżąca oferta ZiP Soft dla użytkowników komputerów PC

Nr. kat.	Tytuł	Producent	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
62	Phobos '99	ZiP Soft	3,5'	AT, 640KB, VGA	22.00	18.50

Tabela C. Bieżąca oferta EGO dla użytkowników komputerów Amiga

Nr. kat.	Tytuł	Producent	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
135	ABC Chemii	EGO	3,5'	1MB	15.00	11.00
136	Inferior	EGO	3,5'	1MB	19.00	13.00
137	Za Żelazną Bramą	EGO	3,5'	1MB	24.00	17.00

DOOM WRITER

W ubiegłym miesiącu poznaliście zwycięzcę konkursu DOOM WRITER, teraz prezentujemy nagrodzoną pracę: „Janko Zabijok", autorstwa Wiktora Żelaznego. Nim jednak pogrążycie się w lekturze przemiłego opowiadanka, parę słów o pracach konkursowych. Nadeszło ich ponad sto, ale niestety, większość nie radowała nas oryginalnym pomysłem i starannym wykonaniem. Gros opowiadań ma stereotypowy początek: facet siedzi i popija, a tu oficer wzywa go na misję. I zaczyna się rzeź. Bardzo częstym pomysłem było też przenikanie się światów rzeczywistego i komputerowego (lub świata sennych marzeń). Natomiast z radością zauważyłem, iż w pracach kilkunastu autorów mamy do czynienia z polskimi realiami. A więc nie piszecie o jakimś bliżej nie znanym świecie pseudoamerykańskim, tylko o naszej siermiężnej rzeczywistości. Widać to w tekście, który poniżej drukujemy. Podobnie jest w pracy zdobywcy drugiego miejsca.

Niestety, część naszych autorów konkursowych nie przestrzegała wymogu dotyczącego maksymalnej objętości tekstu. Opowiadania kilkunastostronicowe były eliminowane w przedbiegach.

Zapraszam do lektury w tym miesiącu i w następnych numerach Gamblera. Będziemy też myśleć o kolejnym konkursie. Może Quake Writer?

Jacek Piekara



JANKO ZABIJOK

... czyli
Każdy kiedyś był dzieckiem...
Na motywach noweli Henryka Sienkiewicza.

Przyszło to na świat dziwne. Kumy, co się były zebrały przy położnicy, kręciły głowami nad matką i dzieckiem. Kowalowa Szymonowa, która była najmądrzejsza, jęła chorą pocieszać.

– Dajta – powiada – to zapalę wam kapkę napalmu, kumo. Już z was nic nie będzie. A chłopaka to trza zara ochrzcić, co by zombiem nie został.

Mimo szczerych chęci dziecko zombiem nie zostało. Wyżyło. Księdza sprowadzono i matka w tydzień wyszła już do roboty. Chłopak ledwo sapał, ale sapał. W czwartym roku mu się poprawiło i w dobrym zdrowiu doszedł do dziesiątego roku życia.

Szczupły był zawsze i osmalony, ze szczęką wydatną, a czołem niskim. Czupryne konopną, białą prawie, krótko miał przyciętą. W zimie siedział za piecem i z kotem na myszy polował, gdy matula nie mieli co do garnka włożyć. Latem chodził w koszulinie umazanej błotem w plamy maskujące i spodniach woodlanda, które zgubił uciekający przez wieś dezerter. W ósmym roku życia chodził już jako potrzódka za bydłem, do boru. Żeby go tam imp nie zjadł, bano się, aż Janko zeskoczył kiedyś impowi z drzewa na grzbiet i zarżnął onego kozikiem do kartofli.

Był Janko chłopcem nierozgarniętym i z ludźmi gadać nie chciał, a i do roboty był ladaco. Nie wiadomo, gdzie się to ulęgło, ale na jedno było łapczywe: na nawalanie. Wszędzie je słyszał, a jak tylko trochę podrósł, to już o niczym innym nie myślał. Bywało, że poszedł do lasu na jagody, to wrócił bez jagód i mówi:

– Matulu, tak ci coś w boru strzelało, że oj!

A matula na to:

– Oj, postrzelam ci ja, postrzelam.

Jakoż sprawiała mu czasem warząchwią strzelaninę. Chłopak krzyczał, obiecywał, ale dalej wszędzie nawalankę słyszał. Jak go posłali do roboty, żeby gnój rozrzucał – to polował widłami na szczury. Zobaczył go tak raz karbowy, stojącego i dźgającego szczura widłami. Zobaczył i odpasawszy rzemyka dał mu dobrą pamiątkę. Ale na co to się zdało! Ludzie nazywali go od tej pory Janko Zabijok.

Stójka, co nocą po wsi chodził, widział czasem cień przemykający się ku karczmie. Ale przecież chłopak nie do karczmy chodził, lecz pod karczmę. Tam, przyczaiwszy się pod murem, słuchał jak się drwale z parobkami piorą. Słychać było wrzaski i tupanie butów. Piły warkotały głośno, a samopały wtórowały im grubym głosem. Dym buchał przez okna, a Janko słuchał... Co on by za to dał, żeby mieć taką piłę spalinową. Ba! Gdzie tam! Żeby mu do ręki wziąć pozwolili! Ale mógł tylko słuchać, toteż słuchał, aż go stójka przeganiał. Odpełzał wtedy cicho w trawę, a za nim biegł warkot pił i łoskot samopałów.

Jeśli tylko mógł ujrzeć piłę, to już dla niego było wielkie święto. Właził potem za piec i po całych dniach warkotał. Potem sam sobie zrobił piłę z ruskiego roweru i resztek młynka do kawy, ale nic nie chciała ciąć. Ciął nią jednak po całych dniach, choć obrywał za to często. Chudł coraz bardziej, żyjąc tylko myszami, marchwią i chęcią posiadania piły. We dworze piłę miał lokaj i ciął nią czasem drewno. Janko podczołgiwał się w trawie aż pod same drzwi, by się jej przypatrzyć.

Pewnej nocy nikogo nie było w kredensie. Państwo od dawna siedzieli, dwór stał pustkami, więc lokaj ciął pannę pokojową. Janko zamaskowany w trawie już od dawna patrzył na przedmiot swych pożądań. W pewnej chwili zaczął pełznąć w stronę drzwi. Po chwili błyskawica oświetliła wnętrze kredensu i Janka z piłą nad głową. Brzęknął metal i gruby jakiś głos zaspany, wychodzący z kąta kredensu, zapytał:

– Ki ch... wodę mąci?

Zapałka zaczęła migotać po ścianie, warknęła odpalana piła, zrobiło się widno, a potem... Ech, Boże! Słychać klątwy, przekleństwa, płacz dziecka, a potem warkot piły, głos „o, dla Boga!", hałas w całym dworze... Janko wrócił do domu rano, cały we krwi. Piły nie odnaleziono.

Na drugi dzień biedny Janko stanął przed sądem u wójta. Mieliż go tam sądzić jako mordercę? Jak tu sądzić taką biedę, co ma dziesięć lat i ledwo na nogach stoi? Trzeba mieć miłosierdzie. Niechże go weźmie stójka, da mu rózgą i cała rzecz. Zawołali Stacha, co był stójką. Ten wziął Janka jak kociaka i wyniósł ku stodółce. Dopiero jak go w stodole Stach wziął garścią i machnął od ucha do ucha, dopieroż Janko krzyknął:

– Matulu!

Ej, głupi, zły Stachu. Kto tak dzieci bije? I co go stójka rózgą, to on „matulu" woła, ale coraz ciszej. Aż ucichł. Biedny, uduszony Stachu.

* * *

Niektórzy twierdzą, że ze zniknięciem Janka można łączyć śmierć leśniczego, którego znaleziono brutalnie zarżniętego i bez łamanej śrutówki. Inni – że ktoś słyszał, iż został taksówkarzem w Hameryce. Ale tak naprawdę losy Janka poznacie po włączeniu gry DOOM...

Wiktor Żelazny

GRA MARZEŃ

Konkurs redakcji miesięcznika Gambler i firmy CD Projekt

Któż z nas nie wymyślał poprawek do znanych hitów, kto nie mówił: jak wspaniała byłaby ta gra, gdyby... (tu mnóstwo gdybania), kto nie marzył o superprzeboju, co nigdy by się nie znudził? A więc puśćcie wodze fantazji! Napiszcie recenzję z GRY MARZEŃ – gry, w jaką zawsze chcieliście zagrać. I nieważne, co to będzie: symulator, role–playing, gra sportowa, menedżer czy strategiczna, na PC, Maca, Amigę czy Atari. Ważny jest pomysł, no i jakość wykonania. Wymyśloną grę powinno się dać napisać na współczesne komputery.

A oto warunki: recenzje do 4 kB czystego ASCII lub 2,5 strony standardowego maszynopisu (ten warunek będę egzekwować z pełną surowością), tylko dyskietka, wydruk lub maszynopis. Jeżeli ktoś zechce się pobawić, może stworzyć ilustracje do swojej GRY MARZEŃ, wykorzystując grafikę z innych gier. Będzie to mile widziane! A może ktoś z Was zdobędzie się na stworzenie własnej grafiki? ZDOBYWCA PIERWSZEGO MIEJSCA OTRZYMA DWIE DOWOLNIE WYBRANE GRY Z AKTUALNEJ OFERTY FIRMY CD PROJEKT (Warszawa, ul. Indyjska 25a, tel. 672 80 18). Nagrodzona praca zostanie opublikowana w dziale recenzji Gamblera. A więc do roboty, marzyciele. Teksty nadsyłajcie do końca maja 1996 r., z dopiskiem GRA MARZEŃ.

Jacek Piekara

KONKURS OMNIBUS

POLSKA SŁABOŚĆ

Historia polskich gier nie jest jeszcze zbyt bogata – firmy musiały się najpierw wiele nauczyć i nabrać doświadczenia. Nie będziemy więc analizować przeszłości – zajmijmy się przyszłością, a ta jest naprawdę superciekawa – mówię to, znając zapowiedzi polskich producentów. Drodzy Czytelnicy! Zapnijcie pasy i mocno się trzymajcie – w roku 1996 polskie firmy zafundują Wam niezłą jazdę bez trzymanki! I świat usłyszy o polskich grach.

Alex, Wasz Zabawny Dorożkarz

Odpowiedzi na pytania z I części konkursu

1. Tia Carrere
2. Edwin Eugene „Buzz" Aldrin
3. Jean Claude Van Damme
4. Jimmy White
5. Riders of Rohan
6. Paul Gascoine
7. Wayne Gretzky, Brett Hull, Alex Dampier, Mario Lemieux (wystarczyło podać trzech)
8. Brain May
9. Under a Killing Moon, James Earl Jones
10. Gabriel Knight lub Full Throttle

Pytania konkursowe

1. Który bohater polskiej gry dokonuje wściekłej zemsty?
2. Proszę podać tytuł polskiej przygodówki opartej na znanym komiksie.
3. Jaki gad był bohaterem polskiej gry logicznej?
4. Jak nazywał się główny bohater Tajemnicy Statuetki?
5. Jaki jest tytuł gry – wyścigów samochodowych (pisanej dla firmy xland przez grupę Chaos Works), która po wielu pożałowania godnych perypetiach prawdopodobnie nigdy się nie ukaże?
6. Na pudełku pewnej polskiej gry znajduje się zdjęcie Marcina Mięciela (w stroju zawodnika Legii Warszawa). Proszę podać tytuł tej gry.
7. Jak nazywała się sympatyczna pecetowa gra shareware (z wyglądu przypominająca Tetris), napisana kilka lat temu przez programistów z Wrocławia?
8. Proszę podać tytuły co najmniej 3 polskich gier, których wersje demo pojawiły się na cover dyskach w zachodniej prasie.
9. Jak brzmi nazwisko głównego bohatera gry Teenagent? Skąd się ono wzięło? [Z uwagi na ekstraordynaryjną trudność pytania wolno podać dwie odpowiedzi. I nie szukajcie zbyt prostych rozwiązań – Alx.]
10. Na przełomie lat 80/90 w USA działała znana firma pisząca gry, założona i prowadzona przez polskich emigrantów. Proszę podać jej nazwę i tytuły przynajmniej trzech wyprodukowanych przez nią gier?

Kupon Omnibus 4



Imię ....

Nazwisko ....

Dokładny adres ....

....

Wiek ....

ODPOWIEDZI

1. ....
2. ....
3. ....
4. ....
5. ....
6. ....
7. ....
8. ....
9. ....
10. ....

Zwycięzcy I rundy konkursu Omnibus (po 23 punkty)

Krzysztof Adamski z Rzeszowa, **Andrzej Dominik** z Kielc, **Wiktor Furtak** z Włodawy, **Marcin Grygoruk** z Bielska Podlaskiego, **Piotr Hołoweńko** z Warszawy, **Piotr Intres** z Tułowic, **Marcin Jakubiec** z Cieszyna, **Tomasz Kulawik** z Warszawy, **Bartek Lis** z Lublina, **Piotr Matusik** z Legnicy, **Bartosz Musiał** z Poznania, **Tomasz Osak** z Ełku, **Paweł Piaskowy** z Tułowic, **Maciej Potulski** z Torunia, **Radosław Pycia** z Warszawy, **Sebastian Rokosik** z Gniezna, **Krzysztof Ryba** z Lublina, **Tomek Sagan** z Lublina, **Hubert Seredyński** z Warszawy, **Paweł Sidoruk** z Bielska Podlaskiego, **Jacek Strzelecki** z Ząbek, **Michał Szczurowski** z Zabrza, **Piotr Szumski** z Bielska Podlaskiego, **Tomasz Świderski** z Białej Podlaskiej, **Michał Trepka** z Płocka, **Michał Tylman** z Warszawy, **Mateusz Wachowiak** z Leszna.

Wśród zwycięzców I etapu rozlosowaliśmy nagrody. I tak, *gry komputerowe* ufundowane przez firmy **IPS Computer Group** (ul. Okrężna 3, 02-916 Warszawa, tel. 642 27 66, 642 27 68, fax 642 27 69) i **CD Projekt** (ul. Marszałkowska 7/3, 00-626 Warszawa, tel./fax (0-22) 25 07 03, fax (0-2) 612 39 06) otrzymują: **Krzysztof Adamski, Piotr Hołoweńko, Tomasz Kulawik, Krzysztof Ryba** i **Michał Szczurowski.** *Prenumeraty Gamblera* ufundowane przez **Wydawnictwo LUPUS** (ul. Stępińska 22/30, 00-739 Warszawa, tel. 41 51 21) otrzymują: **Marcin Jakubiec, Bartek Lis, Bartosz Musiał, Paweł Sidoruk** i **Michał Tylman**. *Książki* ufundowane przez **Wydawnictwo Iskry** (ul. Smolna 11, 00-375 Warszawa, tel. 27 94 15, 27 86 49) otrzymują: **Marcin Grygoruk, Piotr Matusik, Tomasz Osak, Paweł Piaskowy, Maciej Potulski, Sebastian Rokosik, Tomek Sagan, Jacek Strzelecki, Tomasz Świderski** i **Michał Trepka.**